

无恻隐之心，非人也
互联网慈善的中国嬗变

从神坛一路被削入地狱
《星际争霸Ⅱ》新元素讲座第二期 星灵篇

07月上
本期特惠价
￥7.00



www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第336期

大众软件®

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择





www.eve-online.com.cn

《EVE:虫洞》探索全攻略

特 别 放 送


ISSN 1007-0060



本期重磅专题：
桌面游戏在中国



本期强档攻略
《地铁2033》全剧情攻略


《大众软件》2010 增刊
达拉然的召唤！
《巫妖王之怒》高级典藏
图文指导全书（国服版）
·全新订正、完全国服译名
·诺森德大陆概况总览
·诺森德各地区详尽地理图
·70～80级升级任务指南
·新职业死亡骑士成长攻略
·专业技能冲冲冲
·精品装备大集合
·极品装备及其背景故事一览
·《魔兽世界》集换式卡牌大观
·图文并茂诺森德副本全攻略
·诺森德副本3D地图
·野外战场及竞技场经验谈
大众软件
增刊
魔兽世界
发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　话：（010）65934375 65025164
传　真：（010）65934375
邮　编：100026
联系人：黄小姐


诛仙2
搜索
光与影！两大全新种族改写人神格局！
乱世来临！50余张领土战场群雄割据！
场景破坏！巨型BOSS带来超震撼的战斗！
3D全息成像、物理引擎，超现实视觉体验
誅仙2
www.zhuxian2.com
3D全息巨制《诛仙2·新世界》
6月10日蜕变公测！
深呼吸！冲向新世界
注册时填写激活码 80001614900001 即可领取888元新手大礼包！
www.wanmei.com
完美时空
PERFECT WORLD

CONTENTS
本期目录

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰 赵绮也 白云龙 韩大治 朱飞
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 韩大治
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年07月01日
定　　价 人民币 10.00元



金牌武侠 金庸出品
天龍八部 金庸
TL2.CHANGYOU.COM
2010暑假必玩网游
千年之约，天机隐现。
玄妙奇缘因谁开启，是你吗？
天机奇缘
第二章
全新玩点
九转天机 非诚勿扰
凉宫夏日 冰狐现世
千锤百炼 圣兽宝甲
双人动作 勿忘江湖
四海金兰 天下桃李
英雄有志 名扬四海
功夫蒸包 玩酷今夏
7月15日清爽登陆
TL2.CHANGYOU.COM
搜狐 SOHU.com
畅游 ChangYou.com
Copyright © 2010 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有
Sogou搜狗
天龙八部2
搜狗搜索

责编手记

今夜无人入睡——这不是歌剧，而是今晚编辑部正在上演的一幕活剧，当然其中还有一位不仅没有倦容，反而上蹿下跳指东打西，活力十足的人物，那就是本责编啦。“提交提交！！”“改样改样！！”“目录目录！！”是责编鞭笞其他小编的大棒，而“订饭订饭！！”“分饭分饭！！”“下班下班！！”，则是责编喂给小编们的胡萝卜。经验丰富的责编大人总是用种种手段把小编们整得服服帖帖，把杂志做的平平稳稳，但魔左这样的新晋责编就不一样了，因为混乱的安排而不得不睁着红通通眼睛跟着熬夜的编辑们，特别是居然被忘记了订饭的主编大人，估计都很想把魔左的肥肉当成夜宵。

为了以后能继续为读者们服务，魔左不得不祭出绝招，承诺在电脑散热和清洁专题过程中，会免费为大家的电脑进行清洁，保证大家的爱机干净整洁，冷静过夏。读者们不妨开始准备各种工具，和魔左一起搞一次大扫除吧。

本刊上市的时候，大家已经准备迎接快乐的暑假了吧。像本责编这样一点都不宅的阳光男孩（众编辑：切！！魔左：@#￥%……&），暑假当然要出门走走，那么本期的《脱离菜鸟（上）——数码相机新手成长指南》就是必读的文章了。而对于宅并快乐着的“童鞋”们，本期的网游、单机游戏以及软件等栏目中也都有非常精彩的内容，比如把魔左吓得过了第一关就没敢再玩下去的《地铁2033》等。这里透露两个秘密，其实进行显卡测试时，魔左就一直在用没什么怪物的游戏第一幕作为测试对象呢，另外暑期游戏大作相当不少，“宅友”们可以关注下期杂志，也许会有不小的惊喜哦。

本期责编：魔之左手

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
山西	冯霄阳	湖北	李文
陕西	尹喆	山东	刘凯庆
新疆	刘科威	陕西	朱磊
上海	朱圣杰	北京	袁泉
山东	宋月晓	四川	张可
陕西	刘保	江苏	韦韬
贵州	汪维	河北	高健琨
四川	姚建平	浙江	石林喆
上海	吴宙阳	北京	万若霖
甘肃	蔡彬年	辽宁	雷江



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本

版权声明



精巧美质
华硕精质 BM5342 电脑

■晶合实验室 魔之左手

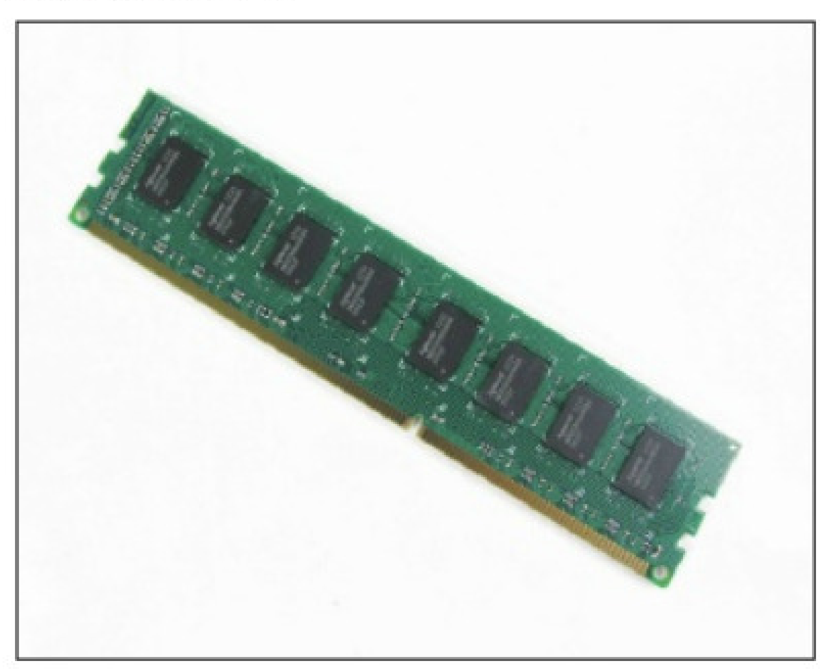
华硕这一品牌下的产品已经从外设到板卡，几乎无所不包，而其产品在设计、做工与质量上都广受好评，因此集成了几乎所有品种华硕配件的PC整机，当然也有被称为“精质”的资格，这一系列华硕PC主要针对入门级家庭、企业用户。

精质BM5342是一款采用Intel酷睿2四核处理器的产品，稳重的半塔式全黑色机箱与超薄又敦实的华硕MS238H显示器搭配，为用户提供足够功能的同时，尽量节省空间。在机箱正面和侧面提供了多达4个USB接口以及音频输入输出接口，更方便使用，在机箱中部长条状的LED指示灯更清晰的显示电脑工作状态。



机箱侧面也有两个USB接口

这款产品采用G41主板，配置Intel酷睿2 Q8300处理器、Apacer 2GB DDR3内存和320GB希捷7200.12硬盘，而3D和娱乐性能方面则相对较弱，仅采用了G210显卡和DVD-ROM只读光驱，其DVI与HDMI接口完全可以支持1080P全高清视频输出，这一分辨率下的视频播放非常流畅，但执行大型3D游戏就比较勉强了。



采用Apacer单条2GB DDR3 1066内存

精质BM5342机箱内的线缆进行了细心的捆扎和安置，内部空间非常宽敞，加上侧面板上大量的散热孔，使其通风散热能力非常好，可以应付四核处理器的巨大发热量。机箱采用免工具设计，用户升级非常简单，例如其扩展位均采用免螺丝设计。

这款产品拥有不错的升级潜力，空闲的扩展插槽包括1个PCI-E ×1接口，两个PCI接口，以及一个内存插槽。另外还有两个SATA接口，一个PATA接口，以及2个3.5英寸扩展位，1个5英寸扩展位，其中3.5英寸硬盘托架可旋转90度，便于安装配件，前面板也可以轻松开启，用来安装带有前面板的3.5英寸或5英寸设备。

在实际使用中，这款产品在开机时风扇噪声还是比较明显的，但很快就能降到相当低的水平，即使将机箱置于桌面也不会对用户的使用有任何影响。其23英寸显示器采用了比较独特的设计，整个屏幕直接“竖”在桌面上，后方用圆环支撑，因为采用了超薄的LED屏幕，所占桌面面积也比较小。精 （下转第9页）



机箱内部相当整洁，扩展位上全部采用免螺丝设计



可以旋转90度的硬盘托架

晶合实验室测试联盟



华硕精质BM5342是一款定位非常明确的电脑，对办公和家庭用户来说，其外形、功能、性能等都可以很好的满足需求，同时华硕这这款电脑中还通过适当降低3D游戏性能进一步节约了成本。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：华硕（Asus）
上市状态：已上市
售价：4999元
附件：电源及信号线、附赠光盘、说明书、质保书等
咨询电话：400-600-6655
推荐：普通家庭和办公用户



迎接全高清浪潮

雷克沙Full-HD Video SDHC存储卡

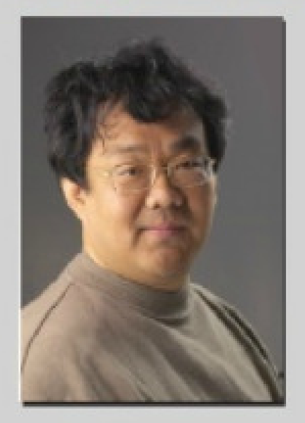
■晶合实验室 魔之左手

随着越来越多采用闪存卡的数码设备，包括闪存式数码摄像机、数码相机和数码单反相机等提供了全高清摄像能力，1080P的视频流对闪存的持续存储速度提出了很高要求。而雷克沙新推出SDHC卡就是为这些用户所准备的。

这款16GB SD卡采用紫色标签，标注有Full-HD Video的字样，说明了其在产品线中的定位。在实际测试中，它的读取速度和写入速度分别达到接近16MB/s和14.5MB/s，其写入速度尤其突出，完全可以满足高清视频数据的持续写入，而在拍照时可以保证千万级像素RAW格式图片的无延迟存储。

对于实际使用来说，其快速的存取能力不仅可以满足连续拍摄，而且可以让我们在拍照后几乎无延迟地立即进行照片预览。唯一的遗憾是送测样卡有些偏厚，在大部分标准的SD卡接口中都会造成贴纸部分的磨损，破坏整体美观。P





这是一款更加贴近消费者的高速SDHC存储卡，并未追求过高的性能，有望以更合理的价格提供足够的性能。

炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：未知

厂商：雷克沙（Lexar）
上市状态：即将上市
售价：暂无
附件：无
推荐：高端数码影像用户
咨询电话：021-6103-3321



超薄的LED屏幕和圆环形支撑

（上接第8页）质BM5342的显卡提供了HDMI、DVI、D-Sub接口，显示器则不支持DVI接口，而是提供了D-Sub以及HDMI接口，并内置扬声器，但两者都没有提供HDMI联线，我们的测试只能采用不支持音频输出的DVI-HDMI连线。



附赠软件和说明书

为了节约成本，精质BM5342仅配置了Linux系统，当然在实际使用中完全可以安装其他操作系统，例如我们测试中就使用了Windows7。在附送软件中包括PowerDVD以及针对电脑下乡准备的“华硕适农软件包”，附赠农贸通等软件。

我们在测试中主要针对电脑的系统性能，3D游戏性能则采用了星际争霸2 Beta以及使命召唤6——现代战争2两款对显卡要求一般的游戏和3DMark06。

从测试成绩看，这款产品在办公能力和音视频处理方面能力相当出色，不过游戏性能有限，比较一般的3D游戏也只能在低分辨率下才能获得流畅的效果。P

PCMark Vantage	
PCMark	5412
内存	3483
电视与电影	4211
游戏	3362
音乐	5613
通信	5032
创造能力	4751
硬盘	3799
3DMark06 默认设置	
总分	2633
SM2.0	963
SM3.0	909
CPU	3648
星际争霸2	
1360×768	40
1920×1080	23
使命召唤6——现代战争2	
1024×768	25.7
1920×1080	17.2



高清长焦
奥林巴斯 SP-600UZ 数码相机

■晶合实验室 电子土豆

从10倍光学变焦的SP-510UZ、20倍光学变焦的SP-565UZ再到26倍的长焦大炮SP-590UZ，带有UZ（Ultra Zoom，超级变焦）后缀的奥林巴斯SP系列数码相机一直是长焦机型的潮流代表。今年春季奥林巴斯又发布了两款新的长焦机型SP-800UZ和SP-600UZ。前者是奥林巴斯目前拥有最大变焦能力（30倍光学变焦）的1400万像素旗舰机型，而这次送测的SP-600UZ则拥有15倍光学变焦、2.7英寸显示屏和1/2.33英寸、1200万有效像素，支持720P视频拍摄，定位更接近主流消费人群。

与“黑乎乎”的前几代奥林巴斯SP系列产品相比，深浅色调搭配的SP-600UZ的造型更时尚，机身正面为具有金属质感的浅香槟金色（阳光下接近银色）塑料材质，镜头与机身背部为黑色，镜头前部有金属环装饰，而变焦与快门采用镀镍装饰，手柄为黑色磨砂材料，机身整体工艺非常精细，接缝细密，握在手里感觉非常踏实。SP-600UZ的体积为109.9mm×72.2mm×75.1mm，相比前代SP-565UZ的116mm×83.3mm×80.8mm，已瘦身一圈。不过，由于它不像SP-800UZ那样使用锂电池，而是采用传统的4节AA电池，含电池重量达到433g，好在镜头口径较大，加上握持感良好的手柄，一般男性用户端在手里并不吃力。

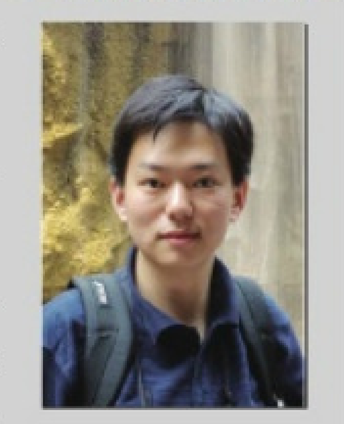


机身细节做工良好

硕大的镜头加上宽大的手柄占据了SP-600UZ正面绝大部分面积，主要技术参数只好用细小的字号印在镜头侧面和闪光灯顶部，正面仅有自动对焦辅助灯和麦克风。机身顶部有电源开关、一体式的快门/变焦拨杆和闪光灯，弹出式设计的闪光灯能减少镜头的干扰，广角下闪光距离为0.1～10.2m（ISO 1000），能满足一般应用。背部是2.7英寸、23万像素的显示屏，在3英寸以上大屏幕已很普及的今天，配置略显保守，实际显示效果也有一定颗粒感，好在亮度较高，室外取景时观看比较清楚。控制按键分布在屏幕右侧，转轮+确认形式的控制键颇为新颖，并为视频拍摄单独设置了红色按钮。奥林巴斯专门提供了一个“？”帮助按键，可提供当前操作的说明，对新手来说非常方便。电池/存储卡仓设置在机身底部，USB、HDMI和AV输出接口则分别位于机身两侧。

作为一款大变焦机型，SP-600UZ的焦距为5～74mm（相当于35mm相机的28～420mm），光圈为F2.8～5.6，变焦能力虽然与SP-800UZ的30倍相去甚远，但15倍已经足够满足绝大多数日常应用（在没有三脚架辅助的情况下，15倍长焦下机身抖动会被放大许多，已经很难“端稳”，何况是30倍），而且28mm的广角在拍摄大场面风景时非常实用。奥林巴斯SP-600UZ拥有光学和电子相结合的双重稳定系统，即CCD防抖+高ISO防抖，最高ISO可达6400，CCD防抖可提高2级快门速度。

SP-600UZ的开机速度较快，按下电源开关约2秒后即可进入拍摄状态，尽管变焦比很大，但变焦很快，1秒多就能从广角变焦到长焦端；在光线充足的室外，广角端对焦速度很快，快门时滞短，但在弱光环境及长焦下对焦速度相对较慢。作为长焦便携机型，这款相机并未提供手动功能，其菜单非常简洁，提供了P挡、iAuto（自动识别场景并进行参数设定）挡、魔术滤镜（浓郁色调、素描、针孔、鱼眼）挡、全景拍摄挡、Beauty（动感肖像）和其他十多种场景模式（具体见规格表）。在P挡下，菜单里可设置对焦模式、ISO、白平衡和曝光补偿，可应付大部分拍



奥林巴斯SP-600外形时尚，做工精细，其镜头拥有从28mm广角到15倍长焦的大范围拍摄能力，更提供了相当实用的1cm的超级微距，画面质量中规中矩，贴心的内置帮助非常适合初学者。而对于想通过拍出靓照讨mm欢心的男性用户（尤其是“米”不多的学生族）来说，这款具有美颜功能的相机无论外在形象还是价位都非常合适。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商：奥林巴斯（Olympus）
上市状态：已上市
售价：1680元
附件：USB连线，其他无（评测样机）
推荐：喜欢长焦机型的摄影初学者
咨询电话：400-650-0303



超级微距下的百元人民币，
可看到防伪用微缩文字“人民币”



背景虚化能力不错

摄场合，拍摄时能显示当前的光圈和快门值。但由于它未提供快捷按键和菜单，ISO、白平衡和曝光补偿等很常用的调整功能只能进入菜单进行调节，好在调节白平衡和曝光补偿时都能用多画面实时显示调整效果，还算方便。它最大可拍摄1280×720（720P）的视频，且拍摄时可实时对焦。

在照片拍摄方面，奥林巴斯SP-600UZ拥有两项绝活，其一是可进行15.5张/秒的高速连拍，虽然此时照片尺寸限定在300万像素，但已能满足一般拍摄快速运动物体的需求，而且每秒6张高速连拍时，图像尺寸可达500万像素，这样的指标与一些入门级的单反数码相机相比，也毫不逊色。另外一项绝活是1cm超级微距，这对于一台15倍光学变焦的机器来说非常不容易做到，虽然超级微距下焦距固定，但放大率已相当可观，而且此时景深也比较小，可提高不错的背景虚化能力。此外，针对于常用的人像拍摄功能这款相机也有特别加强，



背部布局简洁



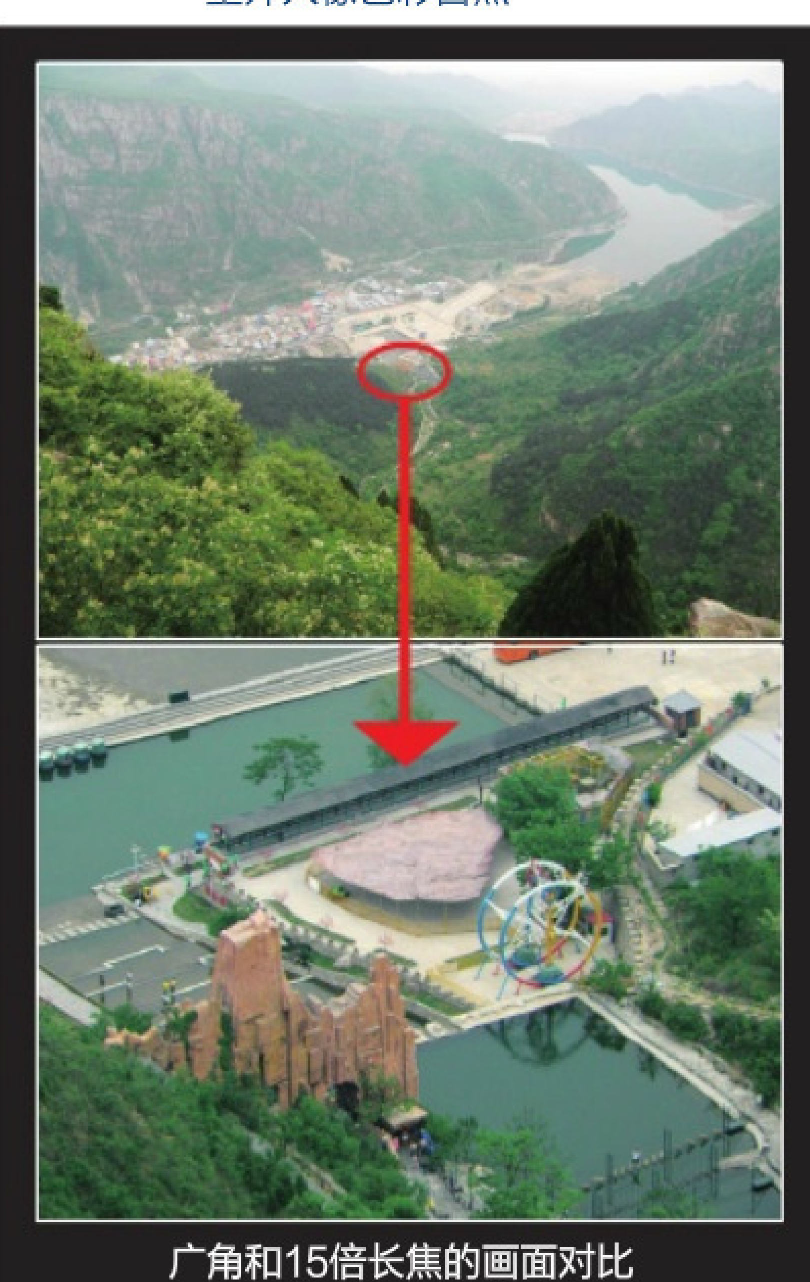
除了能同时识别10张以上人脸和自动跟踪对焦，特别提供了“阴影识别”功能，可在逆光拍摄人像时自动对人脸部位进行曝光补偿。在其独特的Beauty（动感肖像，又称为美颜）模式下，SP-600UZ在拍摄中可通过面部识别功能检测人脸区域，自动平滑面部肌肤，而且拍摄完成后还可通过内置影像编辑功能进行人脸美化，通过“整体修正”“生动的眼睛”“闪烁的眼睛”“亮丽的肤色”等滤镜直接美化皮肤和眼睛。

SP-600UZ的成像色彩自然，画面锐度不错，在光线比较强烈的环境下拍摄自动曝光略有点欠曝，调整曝光补偿后可获得良好效果。ISO 200下的画面较干净，超过ISO 400颗粒感和噪点会明显一些，而ISO 800则是一般拍摄时可接受的上限，更高的ISO只是能在少数极端情况下提供“可拍性”，喜欢夜景和长焦拍摄的用户，最好还是自备三脚架。在白天室外的对焦速度比较快，其28mm广角能拍出更为广阔的场景，室外拍摄色彩白平衡比较准确，对绿色的还原很好。

它的HDMI接口可将拍摄的视频和照片输出到电视机，并能使用电视遥控实现画面选择和逐帧递进等操作。采用4节2000mAH三洋Eneloop电池时，可拍摄约300张照片。P



室外人像色彩自然



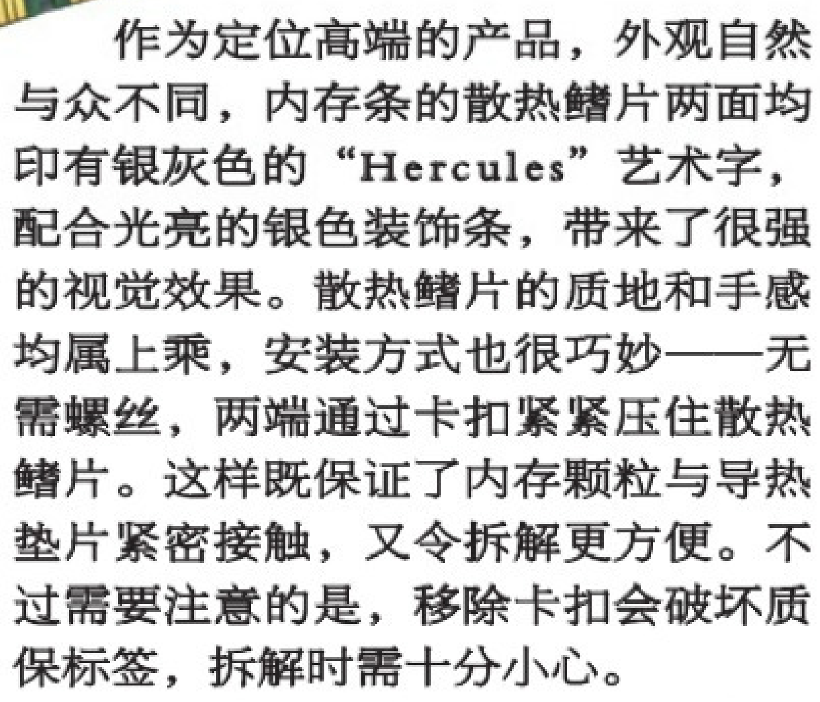
广角和15倍长焦的画面对比

奥林巴斯SP-600UZ规格表

影像感应器	1/2.33英寸CCD，1200万有效像素
输出图像尺寸（像素）	最大12M（4000×3000），8M/5M/3M/2M/1M/VGA及16：9模式可选
镜头	15倍光学变焦，焦距5～74mm（相当于35mm相机的28～420mm），光圈F2.8～5.6
防抖功能	CCD防抖+高ISO防抖
最近对焦距离	15cm（微距）/1cm（超微距模式）
液晶显示屏	2.7英寸LCD（约23万像素）
存储媒介	内存（约1GB），SD/SDHC存储卡扩展（最大32GB）
文件格式	图像JPEG，短片AVI Motion JPEG
录像格式	720P（最长29分钟）/VGA/QVGA（最大文件不超过4GB）
测光模式	数码ESP测光、点测光
快门速度	1/2～1/2000秒（夜景模式最长4秒）
对焦系统	iESP自动对焦、点对焦、脸部对焦、自动跟踪对焦
感光度	ISO 100/200/400/800/1600/3200/6400/自动/高ISO
白平衡	自动、预置（阴天/日光/白炽灯/三种荧光灯）
曝光补偿	+2至-2EV,每级1/3EV
自拍	2、10秒
拍摄场景模式	自动、肖像、风景、夜景、夜景&人物、运动、室内、烛光、夕阳、烟火、菜肴、文档、海滩&雪景、宠物
菜单语言	38种，包括简繁体中文
电池	5号AA电池×4
接口	USB 2.0、音频视频（PAL/NTSC）输出、HDMI输出
体积	109.9mm×72.2mm×75.1mm（不包括凸出部分）
重量	约433克（包括电池及SD卡）

武仙座下凡
KINGMAX Hercules 4GB 内存套装

■晶合实验室 Red



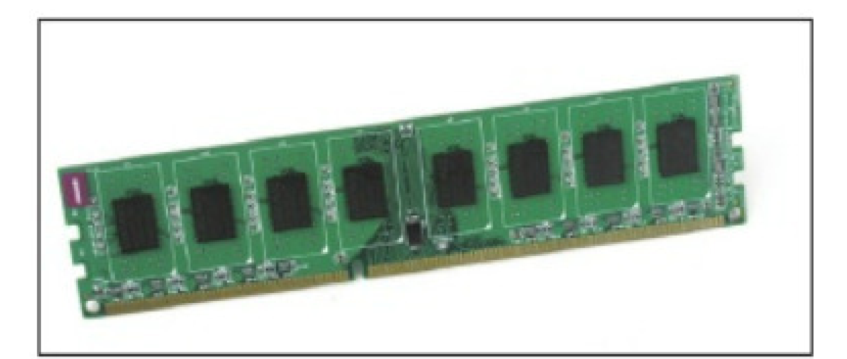
海格立斯（Hercules），宙斯之子，夜空中闪耀的武仙座，他力大无穷，并遵照“美德”女神的告诫一生为善，是希腊神话中的大英雄。KINGMAX以Hercules为其最新的4GB内存套装命名，以示其产品如大力士一样勇武，在性能上表现不凡。套装包括两条容量2GB的DDR3 2200MHz内存，单条即可提供17.6GB/s带宽，与一般DDR3 1600MHz内存的12.7GB/s相比约有38%的理论差距，而双通道时带宽可达35.2GB/s，让内存带宽不再成为瓶颈。另外，该内存支持英特尔的XMP技术，同样支持该技术的主板可读取内存信息并自动调节内存的时序、频率，令其达到自动超频的效果。

作为定位高端的产品，外观自然与众不同，内存条的散热鳍片两面均印有银灰色的“Hercules”艺术字，配合光亮的银色装饰条，带来了很强的视觉效果。散热鳍片的质地和手感均属上乘，安装方式也很巧妙——无需螺丝，两端通过卡扣紧紧压住散热鳍片。这样既保证了内存颗粒与导热垫片紧密接触，又令拆解更方便。不过需要注意的是，移除卡扣会破坏质保标签，拆解时需十分小心。

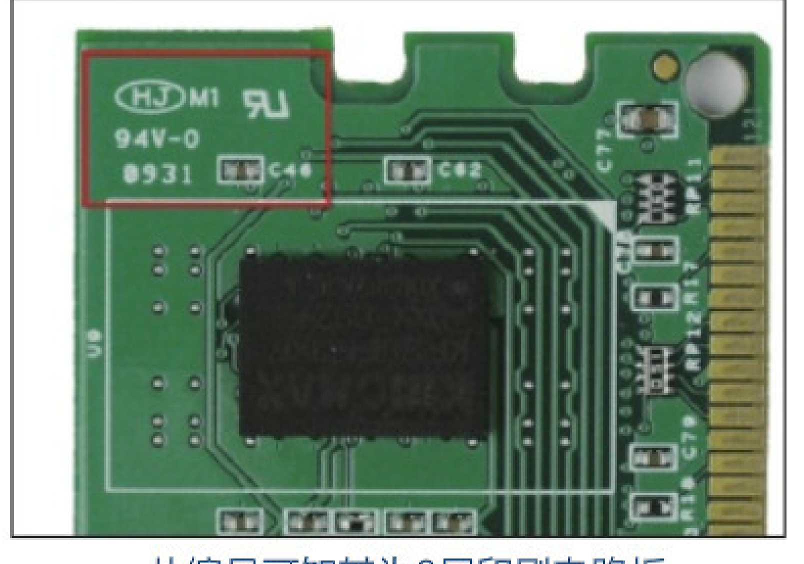
为了考验该产品在不同平台下的表现，我们分别用英特尔i7 940处理器、华硕P6X58D-E主板和AMD Phenom Ⅱ X6 1090T、微星890FXA-GD70主板与它们组成测试平台。



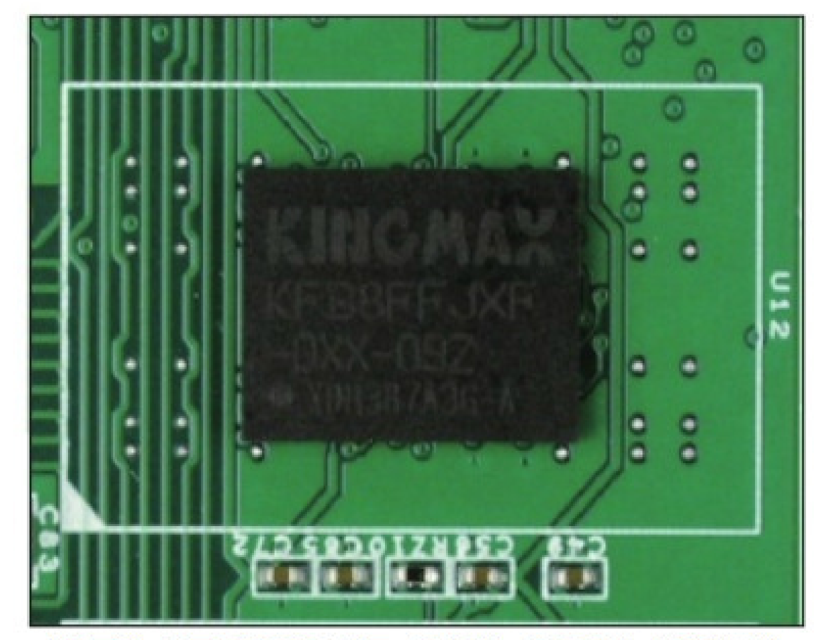
设计巧妙的卡扣



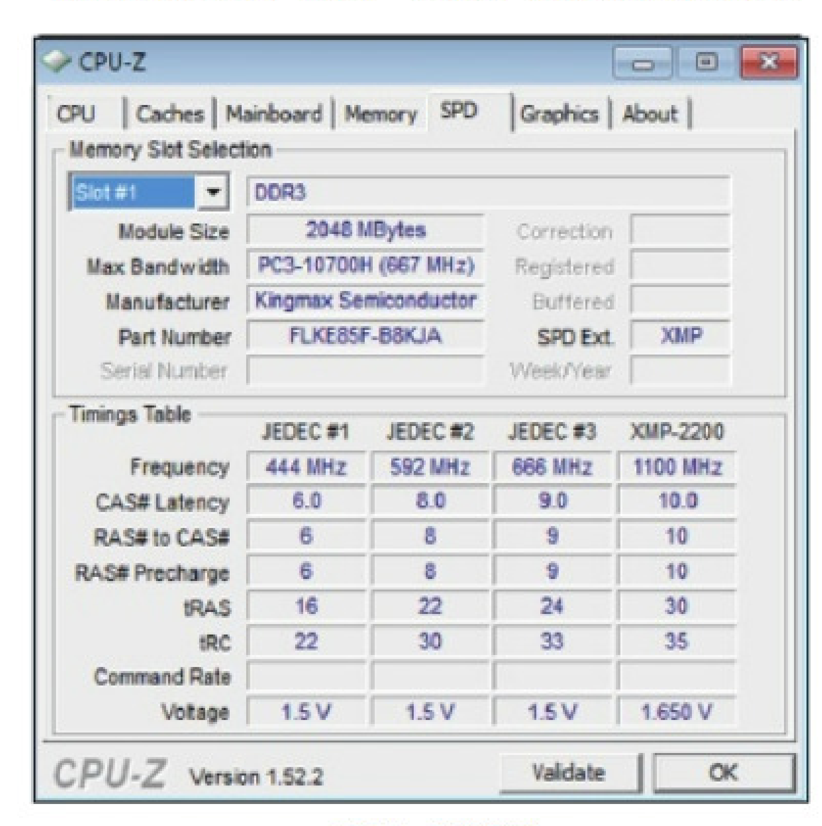
拆掉散热片后可见内存真身



从编号可知其为6层印刷电路板



编号为KFB8FFJXF-DXX-09Z的内存颗粒



CPU-Z截图

在英特尔平台下我们开启XMP功能，内存的默认时序被自动设定为10-10-10-30，工作电压1.65V，频率2200MHz，这时处理器超频约10%。在AMD平台下，我们在相同设置下也得到了标称的2200MHz频率。两种平台下都使用了Prime95进行压力测试，内存均通过了30分钟的严酷考验。

由于产品标注电压可在1.5V～1.7V间安全调节，我们又测试了多种时序组合以提升内存读写响应时间，进一步了解它们在不同时序下的表现。

当时序设置为9-10-9-27、电压1.5V时，最高频率可达2120MHz，而1.7V时为2172MHz，结果令人满意。而把时序设置为苛刻的6-9-6-18时，在1.5V和1.7V电压下，该内存分别得到了相当不错的1584MHz和1612MHz。





Hercules 4GB内存套装的性能十分优异，十分适合追求极致性能和内存超频能力的用户。不过需要注意的是，一些老旧的主板可能无法达到最高频率，应手动设置以获得最佳性能。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：未知

厂商：KINGMAX
上市状态：即将上市
售价：不详
附件：USB接收器/说明书/驱动光盘等
咨询电话：800-999-6059
推荐：资金充裕的玩家



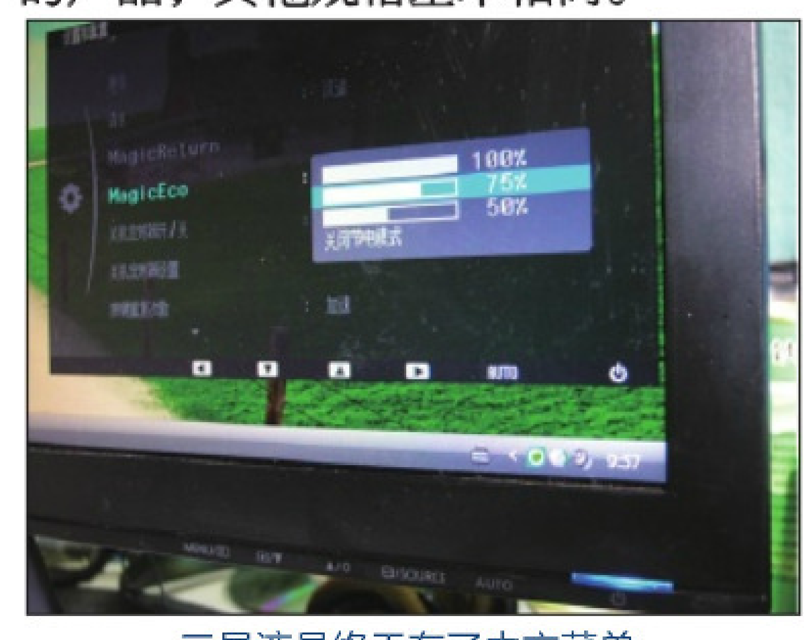
有内涵的朴实

三星E2220宽屏液晶显示器

■晶合实验室 电子土豆

之前习惯了三星LCD的“高脚杯”造型和漂亮的烤漆“指纹收集器”外壳，如果涂掉正面边框的Samsung Logo和左上角的SyncMaster标识，从外观上来看，很难认出我们面前的这台E2220是来自三星的产品。E2220的外壳采用黑色磨砂材质，外形四四方方，唯有下方边框上的一条细细的凹槽和镶嵌在里面的蓝色LED电源灯给它带来几分活力，加上窄边框设计，使它看上去非常干净利落。由于内置电源，其机身并不很薄，还好200mm的厚度及背部的平滑曲线设计，使它的身材看上去并不显臃肿。底座为椭圆形，屏幕上下倾斜角度可调。出于成本考虑，E2220并未采用三星拿手的触控设计，而改用传统按键，电源开关和OSD键隐藏在右边框下侧，并在正面边框上印有按键说明，按键力度适中，菜单也是三星惯用的风格，操作方便。值得一提的是，这次三星送测的样机终于有了简体中文菜单，并有英文可选。

E2220的边框右上角印有70000：1动态对比度以及TCO与能源之星标识，显示出其平实的外表背后隐藏着出色的指标：21.5英寸16：9宽屏面板，最大分辨率达到了全高清的1920×1080，响应时间5ms，拥有1000：1的对比度和300cd/m²的高亮度，发色数16.7M——这些指标都与我们之前介绍的B2230H不相上下，且同样具备Magic Eco、Magic Return和Maigc Angle等新技术，分别用于节能、自动双屏切换和改善LCD视角。与B2230H一样，E2220也有一款姊妹机型E2220W，是22英寸16：10（分辨率1680×1050）的产品，其他规格基本相同。



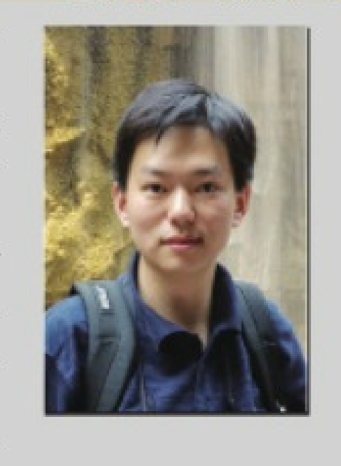
三星液晶终于有了中文菜单

接口方面，E2220没有提供热门的HDMI也在意料之中，好在常见的D-SUB模拟+DVI-D数字接口已足以满足绝大多数用户的需求，菜单中有电影、游戏、文本、网络、自定义等多种场景模式。我们用DVI接口连接这款显示器，将色温设为正常，关闭Magic Eco节能和其他特别功能，用软件将对比度和亮度调整到最佳状态后开始测试。E2220样机的亮度比较均匀，屏幕上下边缘有轻微漏光，在DisplayMate的256级灰阶测试中能看到第5级灰块，高光部位的灰阶表现较好，而暗处灰阶过渡不够平滑。整机色彩表现鲜艳自然，达到这个级别TN面板的正常水准。开启Maigc Angle后上下方向的视角改善较为明显。



实测75%节能模式下功率在25.3W左右，仅有标注最大功率45W的一半多一点

三星E2220主要参数	
可视面积	21.5英寸
亮度	300cd/m²
对比度	70 000：1（动态）/1000：1（典型）
最大分辨率	1920×1080
响应时间	5ms
可视角度	170°/160°（水平/垂直，CR>10）
发色数	16.7M
功率	45W（休眠<0.3W）
尺寸（mm）	513.2×388.5×200（宽×高×厚，包括底座）
其他特色功能	灵巧模式、灵惠节能、灵动视角、灵妙双屏、定时关机、宽普兼容、颜色效果、自定义按键、Windows7认证、通过DVI支持HDCP协议



E2220几乎可看做B2230H的换壳版本，无论指标、特色功能还是节能特性等都相差无几，价格却比后者低200元，如果你注重内涵而不是外在，E2220是不错的经济型选择。

炫目度：★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★★

厂商：三星（Samsung）
上市状态：已上市
售价：1198元
附件：电源线、驱动光盘、视频线、说明书、保修卡等
推荐：注重性价比的家庭及办公用户
咨询电话：800-810-5858

互联网慈善的中国嬗变

■本刊记者 冰河

“恻隐之心，人皆有之；羞恶之心，人皆有之；辞让之心，人皆有之；是非之心，人皆有之。”以上说法出自《孟子·告子上》。按照孟子的解释，以上四种“心”是人类固有的良知良能。而在《孟子.公孙丑章句上》中，孟子又说：“无恻隐之心，非人也。”显然每一个中国人都会赞同孟子的说法，并且在现实生活中，绝大多数人都是尽力按照这个原则去做的。但是当进入互联网时代，中国社会的这种传统原则遇到了新的局面，而这种新局面却让很多有心于通过互联网进行公益救助事业的人变得越来越迷惑。

德国人卢安克不是第一次成为中国传媒的焦点人物，但是2010年他再一次成为媒体的焦点时，震动了很多人的心。这个从1997年开始在中国贫困山区义务支教13年的德国人，最近关闭了自己在新浪的博客，希望自己彻底消失在公众的视野中。他在博客上留下的最后一段话是：“我不是本国人，还是去管一些外来人不应该管的事情，使得本国人有些难受。为了不伤害你们的自尊感，我是不应该管留守儿童的事情。但如果我放弃，我的学生又很难过。这种矛盾只有一个解决的办法：不让外面的人知道，就没有人因为我的行为而难受。社会对我的关注也已经超出了我的承担能力，我承担不了社会反应所带来的后果、责任和压力，也就不敢让更多的人知道我的事情。因为这些，也因为媒体给我带来的压力，我只好把我的博客关闭起来。关闭也只是因为我不想再引起社会上的反应。请你们理解我这个完全自愿的决定。如果你想学习，你可以给luankedeboke@sohu.com发电子邮件，拿到我博客的‘钥匙’，但如果你只是想关注，还是不要发为好，因为还有太多的人为我


消失的德国志愿者卢安克

难受，但我真不希望别人因为我而难受。”

卢安克之所以做出这样的决定，他遇到的困扰有很多，究竟哪一个是决定性因素恐怕只有他自己才知道。不过对于关注此事的人来说，他所遭遇的困扰中最有杀伤力的莫过于从某个据说是某资深媒体中人的博客中流传出来的说法。这个说法是一个推断：“有很多外国人是恋童癖——卢安克是外国人——卢安克在中国义务支教很多年但毫无物质方面的收益——卢安克的这种做法不符合正常的逻辑——所以卢安克会不会是恋童癖？”尽管这个推断只是个疑问句，没有明确地下定论，但是相信这种充满诱导性的猜测在网络上流传开来之后，你我都能感受到其中的杀伤力。



卢安克的博客，留下最后一段话之后，关了

正如文章开头所引用的那段话所说明的，“恻隐之心，人皆有之”，但是显然在如今这个年代，很多人拥有的不仅仅是恻隐之心。互联网时代，做公益慈善事业，需要有一颗更强健的心脏，卢安克虽然能承受十几年在山村支教的寂寞生活，但是面对更无端的揣测和更广泛的流传，他的承受力显然还不够。

公益慈善在如今社会是一个高尚而流行的话题，从港台内地各路明星的各种举动如成立公益爱心基金到慈善义演，再到普通公益志愿者对贫困阶层和灾区群众默默无闻的帮助，都曾经打动过中国社会的各个阶层。不过卢安克的遭遇告诉公众，公益慈善事业表面上的花团锦簇背后，其实七色杂陈。而下面各位读者所将看到的，不过是这些复杂现象中很简单很简单的一部分而已。但即使是这些很简单的一部分，也足以让所有的人看到，我们这个社会到底是以怎样的制度和思维来面对普通人的公益慈善行动。而这一切，又是为什么。

隐蔽的捐助和被捐助


乡村公益教育事业是如今社会关注的热点，但时至今日，还有很多人很多地方在眼巴巴地等着

陈峰强是本刊记者的高中同学，在从武汉某大学毕业之后他就失去了联络，直到4年前才得知他追随徐本禹的脚步，前往贵州山区志愿支教。毫无疑问这是一项令人肃然起敬的行为，但是陈峰强却在支教没多久之后就逐渐消失于同学的视野，直到2010年春节后，他支教3年期满准备先回家乡看望父母，我们在北京匆匆见面，交谈了一个下午。其实这一次交谈也是引发本次专题采访的主要原因。因为对于这样一位在公益慈善事业身体力行了3年的志愿者，他的甘苦无疑都是最有代表性的。

“你没想到我会去做志愿者，我当初也没想到。毕业之后我在武汉找了一个很不错的工作，做建筑设计。托房地产的福气，那几年颇有一些积蓄，但生活压力和工作中的所见所闻却让我越来越失望，正好徐本禹来武汉做了一次交流，我听到消息就去了。也不知道为什么，听完演讲，过年之后我就辞职报了名，也许是出于好奇吧。在贵州的几年的确是很辛苦，山村里的世界对于城市里的人完全无法想象，你会怀疑21世纪中国怎么还会有这样的地方存在，没有电，没有电话，没有像样的道路，没有洁净方便的饮用水，没有足够的粮食……总之什么都缺，除了求学的渴望。我看到有学生每天赤脚走十几里山路来上学，而中午仅仅吃一点红薯和酸菜充饥，他们对于知识的渴望真是远远超过了我们的想象。尽管在来之前我听徐本禹介绍过这些，不过当现实赤裸裸地呈现在我面前的时候，我还是呆了。没有语言能描述那种感觉，除非自己去看看。我想尽自己的一点微薄力量来改变这一切，所以我坚持了3年。

我知道你们经常在网上问起我的情况，其实基本上每三个月我都会到县城去采购一些生活必需品，顺便上网看看，给捐助者一些回复，同时发布一些新的求助信息。但除此之外，我个人不会在互联网上出现太多，有些对不起同学们的关注了。尽量淡化公益行动中的个人色彩，是我们这些志愿者中不成文的潜规则。你要问为什么，原因很简单。就公益慈善行为这个事情来说，发布信息，沟通交流是不需要太突出个人的，像徐本禹那样的旗帜人物毕竟是少数，不能人人都去做楷模，当了楷模就很难安心做公益了，总要有人来做具体的事情。而就个人来说，突出个人很容易在互联网上被理解成有其他意图，例如求名求利之类的。当然这并不是无端的揣测，的确有人做了几年志愿者之后，回去另有任用，从此一帆风顺。我个人不反对这样做，只要肯踏实支教三年，做了该做的事情就可以。而且有了这段支教的经历，想必将来对于农村基础教育工作也会投以更多关注吧，这是好事。但在互联网上，无论是公益支教事业还是支教者本身，都容易被放大，被反复审核。有什么缺陷，有什么反馈不及时，有什么人员的变动，都会遭到一窝蜂式的攻击。我个人都经历过几次。时间长了就宁肯在网上保持沉默了。我真不明白，为什么对行善这么苛刻，对作恶却语焉不详，是我们这些志愿者好欺负是么？

我的支教已经暂时告一段落，山村的孩子们都很舍不得我，尽力挽留我，不过对于下一步的走向我还没有想好，我个人倾向于暂时回到城市工作一段时间，因为知识也是需要不断升级的，如果脱离城市太久，就被时代给甩到身后了。那教育出来的孩子将来又如何认识和面对这个社会呢？所以我需要回来让自己适应时代



“希望工程”最广为人知的形象——“大眼睛女孩”苏明娟如今已经大学毕业进入社会，而她也选择了参与公益慈善事业帮助后来人，这是所有人都希望看到的循环

的变化。就算我不回去，相信我还能在城市的其他角落为山村的孩子们尽力的。至于我未来会不会在网上告诉诸位同学这三年的支教经历，我至少现在说不。因为我的感觉，互联网上对于公益慈善事业和志愿者的评价要求过于极端，要么就说成是天使、活雷锋，做的都是世界上最崇高最伟大的事；要么就说成彻头彻尾的伪君子，公益慈善只是幌子，不过是为了更多的名和利。这种无谓的喧嚣让人厌恶。做公益慈善并不意味着人就是完人，都会有缺点，都有灰心沮丧动摇的时候，可这些一旦传到网上，立刻就成为各种人物居心叵测的攻击借口。我没必要为这些人提供弹药，尽管有更多的孩子需要帮助，但是如果赤裸裸地将这些恶意展现在他们面前，那我宁可他们做一个纯朴的文盲。你是不知道，我曾经见到过有捐助者亲自跑到山村来核查，仅仅因为山村的孩子接受了他捐助之后，没有经常和他通信汇报情况。要知道他们的情况我们是定期集体汇总披露的，可就有人不信，非要来亲自看看，当面惊讶‘还有这样的山村’，接受孩子并不算心甘情愿的‘感恩’，要知道面对这些城里人，孩子们实在是太自卑了。我不忍看到他们怯生生的模样，但好像有人却为了专程享受一次这种被人仰视膜拜的感觉而赶来。现在我们的一对一捐助都是经过公证处身份公证，不轻易安排对未成年人的一对一当面探视了。从结果来说这太残忍。我们这个社会学会了给人捐助，但还没学会怎么尊重被捐助人。”

陈峰强在北京只停留了1天，次日便离开北京返回了新疆乌鲁木齐，至今无法联络。不过他的话却点明了一个现实，面对公益慈善事业，互联网还没有找到一个真正合适的态度来面对。

很累很绝望

陈岚是本刊记者新认识的朋友，上一次采访她是因为她公开发起对“网瘾治疗专家”陶宏开的挑战，与他在互联网上进行了一场面对面的辩论。对于此事想必关注的人都已经知道是怎么回事，专家在现场现出了他的本色。而对于陈岚来说，能够与专家展开面对面的辩论，让事实来给公众一个说明，她的目的已经达到了。因此对于“网瘾治疗专家”的关注就到此为止。不过很快本刊记者又在另一起新闻事件中看到了她的身影。在一个名为“小希望”的患有无肛症的儿童得不到应有的救治时，陈岚为了让这个孩子获得应有的救助而倾尽全力。在网上的沟通中本刊记者才发现，尽管是中国作协在册的作家，陈岚却是一个非常有公共意识，热心公益事业的女性，特别是在2009年成为母亲之后，她对于未成年人救助事业投入了更多的关注。因此这个涉入互联网公益慈善事业不久的实践者，成为本刊记者的第一个采访对象。

大众软件（以下简称大软）：做慈善的感觉如何?

陈岚：简单说，很累很绝望，不知道那些从事互联网公益的前辈是怎么坚持下来的。

大软：为什么会有这种感觉呢?

陈岚：说实话，我是意外被引入这个领域的，并不算是主动的介入。当初只是听朋友说起小希望的事情，身为一个母亲不忍看着一个小生命就这样无辜地离去，才介入此事。但真正投入之后才发现，在公益慈善事业中个人力量实在是很微薄，特别是很多人还是通过互联网聚集起来的，本身缺乏组织和相互信任，因此所作出的努力能改变的和影响的实在是很小。比如现在我正在救助的河南白血病儿张宏杰，他幸运地有一个愿意给他捐献骨髓的姐姐，配型也成功了，却没有足够的资金来动手术。虽然电视台和报纸报道后，他陆续收到了10多万的捐款，但离手术费用还有近20万的缺口。我现在每天起来就在想，我上哪去弄这20万，怎么才能让这个孩子活下去。而他还只是很多需要救助的孩子中相当幸运的一个，只是卡在资金的问题上，很多孩子已经到了连钱都无法挽回的地步了。尽管在我的周围有很多的母亲，她们都只是普通职员或者家庭妇女，却都在尽己所能一对一地帮助一个需要救助的孩子。同时还会通过爱心摇篮网站www.chinayaolan.com定期捐款给不断涌现出来的病儿。但相对如此巨大的不幸群体，我们这些个人的力量实在太微弱。当然作为一个涉足公益慈善事业不长的新人，我所做的事情还是很少的，很多坚持了5年10年的人真的让我很敬佩。



陈岚在中央电视台做访谈节目时的留影，虽然正式做公益的时间不算长，但是她的形象和气质一下改变了很多

大软：能否谈谈你现在是如何开展互联网公益慈善行动的。

陈岚：我目前主要还处于一个参与者和协调者的地位。主要的活动就是获知信息，整理情况并发帖，更新博客，还有透过慈善组织的群协调联络，此外还去一些网站接受专访做演说以扩大影响。毕竟我有文字功底，组织活动和搜集信息这些事情对我来说相对容易一些。通过互联网这些信息可以传播得很快，而且成本相对较低，但是困难也很明显。

大软：是什么困难?


宝贝回家网站是帮助被拐卖儿童寻亲的网站，也是少见的获得官方民间一致认可的网站

陈岚：这些困难主要还是来自于人，从根本上说互联网本不该对慈善事业有什么负面影响。慈善原本就是一个信息沟通的结果。比如一个人流落在荒岛，他在沙滩上用火发出求救讯号，于是路过的人会看到并且救助他。互联网就是那团火，可以让更多人处于困境的信息发布出来，让更多的人走出他生命的荒岛而得救。但现在有很多人会扰乱或者阻塞这个最强大最快速的渠道，这就好比不允许飞机失事的人拥有一只求救的哨子，剥夺他们身下的最后一块救生垫一样可耻。对于这么干的人，我只想说，愿上帝保佑你所乘坐的人生飞机，永远一帆风顺。

大软：困难仅仅体现在这些方面么？

陈岚：当然不是，刚才所说的仅仅是一些非常具体的现象，比如有人打着互联网公益慈善的旗号来诈骗等，这终究只是一种少数，而且一旦曝光就会被严厉打击。但更大的困难还是来自于价值观上的不认同——揣测，猜疑，这是一种很可怕的状态。做善事在很多人来看是不可理解的，更不要说通过互联网这样一个渠道。很多人都认为做公益慈善的人一定是别有动机，有其他目的，或者求名或者求利。起初还想去解释，解释善良是人内心的一种需要，帮助别人会很快乐。但再后来就什么也不想说了，有那个精力去重复解释不如把这些精力投入到该做的事情上。相信的人不用解释也相信，不相信的人说破嘴皮子他依旧怀疑，做无用功太累，也很打击人的情绪。

大软：若有可能，你愿意与一些官方慈善组织合作么？

陈岚：当然愿意。一切力量对于每个个体，都非常重要，无论是官方还是民间，只要是真诚从事公益慈善事业，我都愿意参与并贡献出自己的一份力量。我觉得这上面不能用官方或者民间来划分，而要以行为和效果来划分。官方机构也有兢兢业业做事的，而民间组织也有招摇撞骗的，对于真诚做事的我同样表示尊敬，而对于招摇撞骗的我同样表示唾弃。当然，官方机构因为体制的缘故能更顺利更广泛地发挥作用，这也是我愿意与官方机构合作的根本原因。我目前主要投入的精力在宝贝回家网站上，这是一个救助被拐卖儿童，帮助他们回到亲人身边的网站。显然在这个事情上，官方能发挥更大的力量，毕竟拐卖儿童行为是明确的刑事犯罪，官方也是严厉打击的。民间力量的加入可以为警方做一些打击之外的事情，让他们更专注地打击犯罪。

大软：吸引你加入互联网公益慈善事业的原因是什么？上一次我遇到你还在打击“网瘾治疗”呢。

陈岚：打击“网瘾治疗”在本质上也是一种公益慈善行为，因为可以让很多人认识到这种行为的真面目，不再受骗。至于是什么吸引我进入这个领域，你也知道我是一个作家。虽然作家这个身份在如今的社会上并不能代表在道德上有多高尚，但对于我个人来说这个称号是神圣的，需要坚持一定的原则和理想。我个人的观点是：“作家是一个时代最后的良知，如果身为咏者都放弃了瞻视希望呼唤黎明的职能，那么我们还能指望什么？”所以无论是出于深入生活的角度也好，出于坚持原则的目的也罢，涉足互联网公益事业就成了水到渠成的选择。特别是我在做了母亲之后，觉得这个社会中最需要救助的就是未成年人群体，因为他们面对各种侵害和灾病几乎毫无还手之力，而这个社会并没有能给他们足够的庇护，需要我们这些成年人来进一步努力。

大软：未来你还会坚持做你现在的慈善事业么？让你坚持的理由是什么？

陈岚：一定会，因为有人需要，而我内心也需要。

身为作家的陈岚显然是一个理想主义者，其特点就是更在意公益慈善行动的结果，而对过程并不苛求。如果救助行动并未达到预想中的目的，她会非常沮丧痛苦，但如果能达到目的，即使过程中出现了内耗和浪费，她也认为可以接受，因为毕竟还是帮助了人。很难说这种做公益慈善的态度是对是错，但对于互联网这样一个错综复杂的环境来说，陈岚的这种态度显然更容易让她感受到失望，现实情况中她的反应也印证了这一点。陈岚能坚持多久，想必她自己也并没有足够的预期。


互联网对于陷入困境的人来说，就是面对外界的求生烟火，如果没有这烟火，就只能眼睁睁看着船从眼前经过

但求心安


老童发来了一张很严肃的图片，谈及严肃的话题时，他总是会变成这样

老童是本刊记者的一个老朋友，平时在某个社区网站上经常能看到他的最新动态，诸如“明日出门打猎，带上收藏多年的红酒”、“再看11年前的摇滚演唱视频，感叹那时的青春”之类的内容让人羡慕他生活的丰富有趣。不过就是这样一个中国地下文学网站“暗地病孩子”的第一代拓荒者，多家知名互联网企业的高管和商业合伙人，却是一个互联网慈善公益网站“携手行动www.needahand.org”的发起人和维护者。十年以来不管事业的高峰低谷，他都坚持发起和参与各类公益网站的公益慈善活动。如果不是对他有所了解，很难相信他在忙于各种商业会议和论坛的同时，一直在默默坚持他的公益慈善行动。作为一个游走于商业和公益之间的男人，他对于公益慈善事业和互联网的纠葛充满了复杂独特的感受。但在接受本刊记者采访的时候，他表现出了一种安然而坚定的态度。

大众软件（以下简称大软）：坚持慈善事业这么久，你觉得达到自己当初想要达到的目的了么？

老童：从小我角度来说，其实我个人觉得所谓参与公益慈善事业，其根本目的还是为了自己心理上获得安慰或者自我认同。只不过这个是一个持之以恒的事情，是通过不断行动，不断获得这些意义，支持自己继续前行。十年听起来很长，但实际上只不过是一小段时间，所以很难说当初想要达到的目的是什么，因为目的和行动是相互支撑的，也是不断延续的。如果不坚持，那么所谓的目的也就失去了意义，挺不到最后还谈什么目的呢？但如果真的要坚持公益慈善行动，很多时候又会忽视所谓的目的。因为我们都明白行为和结果很多时候是分离的，不是有了善良的动机和行动，就能达到事先设定的效果。如果太过于追求目的或者而结果，那么实际上是坚持不下去的。

另一方面，从相对大我角度，我希望通过慈善表达作为“人”的善意，让这种善意在社会中延续和拓展，即所有阶层携手一起行动。坚持这个慈善公益网站十年，如今已经有当初接受捐助的孩子大学毕业，并且也回头参与到这个慈善公益行动中来。也有更多陌生的朋友通过互联网和现实的渠道捐钱捐书，表达善意。让善意在人群中得到延续和发扬，这个结果是一定存在的，虽然对于我们这些人来说，只能算是社会中的个体、小众，更多的人恐怕还在为了自己的生计奔忙，充其量也不过是围观一下而已。但这也是我们一开始发起这个行动的本意，有意愿的个人做一些力所能及的事情而已。

大软：你觉得互联网对于慈善事业帮助主要体现在那些方面？若可能请说一下你采取过什么办法通过互联网来助力自己的慈善行为？

老童：我们都知道，平等和交流是互联网的基本特点之一，在互联网上没人知道你是谁，互联网的平等性让有共同意愿的人彼此更容易沟通并形成组织，只要有人愿意稍加协调，我不过是尽力做了一点协调的工作而已，更多的事情是通过互联网的力量，由大家一起完成的。此外互联网巨大的覆盖范围和影响让公益慈善行为更容易被传播和认知。所以大多数时候我们的捐助活动就是通过互联网上发起和监督的，并且通过互联网平台传播，让更多的人看到并且参与进来。至于具体的方法，并没有刻意去设计，因为正如前面所提到的，这是一个自愿并且各尽所能的事情，太追求效果反而会距离真正的目的越来越远。

大软：你觉得互联网对于慈善事业会有负面作用么？如果有，可能体现在那些方面？

老童：任何事物都有两面性，互联网也不例外。对于这方面的作用我不想举什么具体的例子，因为这并不是应该关注的重点。虽然互联网上打着公益慈善的旗号，背地进行欺诈的事例并不少见，但对于我们这些人来说只能埋头做自己想做的事情，因为首先我们没有权力去纠正这些东西。如果过分地将精力投向这些方向就背离了当初的本意。当然从宏观角度来说，这种负面作用体现在各个方面，对于我们想做的事情也无可避免会产生影响，那也没有办法。已经说过从一开始就并不是光以最终效果为目的的，对于这些负面影响也就不在意了。

大软：对于互联网慈善欺诈行为显然政府部门也加强了管理，但是这些管理对于正常的互联网公益慈善也造成了一些影响，比如互联网慈善义卖，慈善网站募捐等，出现了越来越多的限制，对此你如何看待？

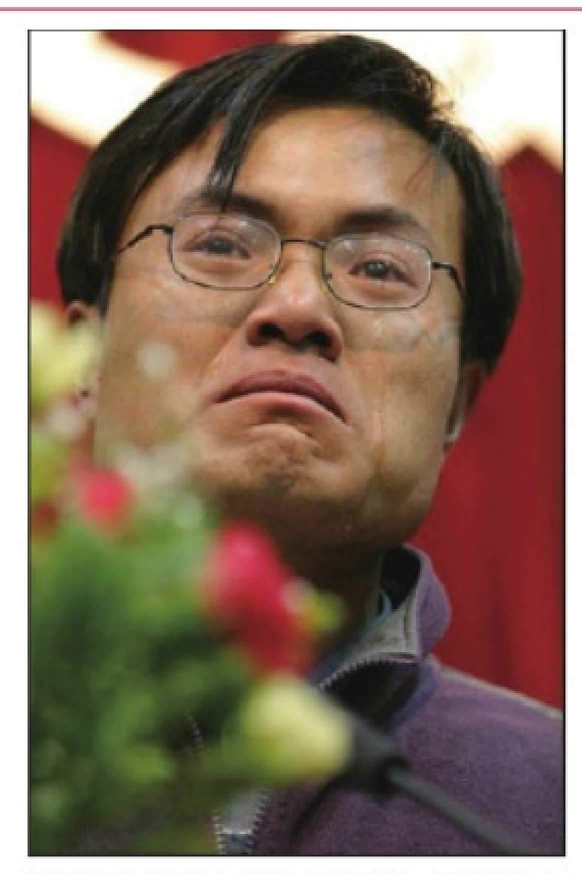
老童：对于互联网公益慈善行动的参与者来说，做好自己，尽所能做到公正公平公开地行动即可，其他的东西不在能力范围之内，也就不去考虑太多。加强管理肯定是对这个领域有益的，即使有一些客观的限制也必须接受。即使真有一天说所有无挂靠无备案的民间慈善组织必须关闭，那我们也就关闭了。因为很多欺诈也是以同样的面目出现，难以甄别啊。但是我和身边的朋友们还是会继续通过其他方式来坚持，无非是行动的规模小一些，范围窄一些，帮助的人少一些而已。但公益慈善行为的意义还是存在的。

大软：你觉得如今普通人从事慈善事业面临的最大困难是什么？

老童：维护机制和相互信任，说宏观一些就是法律和



“携手行动”民间公益网站，页面非常简单，却坚持了十年



贵州支教公益事业代表人物徐本禹，但他在互联网上出名之后，引起的反响恐怕连他自己也没想象过……

道德，这是最基本的保障条件。法律是定义人行为的下限，告诉人什么是坏事不能做，而道德是定义人行为的上限，告诉人做什么事情属于高尚行为。这两个规则之间是普通行为，就是未必高尚但没有妨害，是多数人多数时间的行为。现在的情况是维护机制和相互信任上的缺失，让公众既不明白行为的下限，也不明白行为的上限，这使得公益慈善行为在互联网上更多的呈现出一些扭曲的现象。例如以互联网舆论习惯以捐助款项数额的排名来衡量公益慈善行为，让自愿的、主动的公益慈善变成了不得已的、被动的行为。这不是公益慈善的本意。更何况这些舆论只关注数字，但对于数字的落实却没有兴趣，许多名义上的慈善掩盖了真正应该得到关注的慈善，这对于公益慈善事业来说是个很大的损害。其实捐一分和捐一亿在意义上都是一样的，都值得尊敬。

之所以会有很多扭曲的现象，我觉得主要在于目前整个社会处于一个转型变革的阶段，普通人身边发生的和看到的事情往往过分追求物质利益，忽视了公益慈善行为的真正意义。如果往深一点发掘，可以说是公众普遍都缺乏安全感和保障，不得不为今后的生存保障而过分竞争。在这种制度转型的环境下，缺乏制度保障的人与人之间的信任都非常脆弱，更不要说需要信任一个公益慈善机构，而且还是通过互联网来相信。每一个慈善组织也都很不容易，往往有善心善意却难以施展。目前社会环境下的慈善，相对缺乏良性的机制来审核、监督和保障慈善事业本身的公正性，也是一个很大的困难。同时目前的机制下，对于纯粹的民间慈善组织往往缺乏足够的支持和认可，必须有很高的门槛或者挂靠在某些知名组织下面才可以有足够的条件维持，对于很多有独立意识的民间慈善组织来说这些都不太容易实现（高的门槛）或者不太可能获得认可的（挂靠）。相对来说，这是做事的时候遇到的最具体困难。

大軟：若有可能，你愿意与一些官方慈善组织合作么？

老董：基本不太愿意。因为涉入这个领域时间比较长，看到过不少无谓的消耗、浪费或者牟利的现象，所以不太信任官方的慈善组织。尽管我也知道并不是所有的官方慈善组织都是如此，但我没有足够的能力来甄别。但如果真的有一个相对干净的，内耗很少的官方慈善组织存在，我们还是愿意合作的。只是怎么能让我信任，我自己也觉得是个问题。听上去有些诡异，我希望这个领域中大家能相互信任，但自己却缺乏足够的信任。实质上这还是回到上一个问题所说的，维护机制和相互信任的问题。这不是个人或者某几个组织能解决的。

大軟：未来你还会坚持做你现在的慈善事业么？让你坚持的理由是什么？

老董：这同样回到第一个问题，因为出于自我安慰和自我认同，所以我坚持我的互联网公益慈善行动。我还是相信善意的基本存在和普遍存在，很多人无非需要那么一个机会去能够表达出来。不管环境如何复杂，这种行动的社会意义总是存在，并且推动整个社会向更有序的方向发展。所以我还在坚持。

能认识这样一位朋友是本刊记者的幸运，因为并不是有很多人能十年如一日地坚持通过互联网从事这种公益慈善事业，而能够在坚持之余，坦率而明确地表达出自己的意图和忧虑的人更是少数。这种幸运使得本次采访在这里呈现出了一种现实而沉甸甸的颜色。



感恩中国坚持多年，至今已经积累了巨大的人气和声誉

尾声　想起感恩中国

在采访的过程中，本刊记者不止一次的想起“感恩中国”网站（www.owecn.com/），这个网站在4年前本刊记者曾经写过专题报道。但不得不承认的是，当时在采访的过程中，本刊记者曾经多次和其他同行探讨张仁杰究竟为何耗尽几乎全部身家和精力维持这个公益网站，并尽力救助他人。简单说就是前面所提到的那种流行论调，“没有好处，他为什么要这样做？”即使到了如今，他那种苦行僧殉道式的公益慈善行为风格也让人不解。4年后同样的问题又摆在了记者面前，只不过这个问题已经不再是个问题。必须承认的是，对于公益慈善事业，是不能用动机来衡量性质的，而要以具体行动来解读判断。这么多年来，在互联网上流传并被证实的公益慈善事例，证明的确是有那么一些人，是不计代价，不计回报地追寻着他们心中的伊甸园。面对这种行为，即使可能有一些互联网上的杂音影响，但也不应该让公众失去对公益慈善事业的基本尊敬。

当不了解情况的时候，最好保持沉默。因为面对真正的公益和慈善，我们每个人都很卑微。P



张仁杰至今没有停止他公益慈善网站的脚步，一点点帮助着那些需要帮助的人

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载



网游不再“杯具” 网络加速远征外服

■贵州 冰河洗剑

掉线、卡机、卡技能、延迟高……因为网络原因不稳定，造成各种延迟导致被灭团。网游世间，最“杯具”的事莫过于此。国内网络电信、网通、铁通等不同网络运营商间的阻隔是拖慢网游速度的原因之一，但这很好解决，双线网络接入或者一些互通加速软件就可保障网络畅通。然而对更多网游玩家来说，如何绕过网速限制远征台服、美服或欧服，这才是最大的难题。



网游加速直通车——选好加速软件

要想流畅登陆台服、美服玩网游，网络加速软件是必不可少的。

但是要注意，网游加速软件有两类：一类是针对国内电信、网通、铁通等不同网络类型的互通加速软件，只对服务器在国内的网游有加速效果，这类加速软件常见的有金山网游加速器、千渡南北互通、统一加速器等，但它们无法对台服、美服或欧服等外服网游有网络加速效果。

另一类加速软件则专门针对国内玩家玩外服设计，解决连接台服美服的网络延迟或IP限制，包括常见的迅游、Netpas等。本文中我们重点要讲的就是利用此类软件玩外服网游的解决方案。这类网游加速软件非常多，我们为广大游戏玩家挑选了比较流行的4款软件加以介绍。

“迅游”是国内非常流行的一款网游加速服务软件（图1），它能比较有效地解决网游中遇到的延时高、登录难、易掉线的问题，除支持900多款国内游戏外，还支持台服网游以及美服、欧服等外服网游加速。新注册用户可以免费试用10天的迅游加速服务。



“Xrush网游加速器”则是一款专门针对网络游戏的加速软件（图2），主要提供国服和外服的网络加速服务，可以降低游戏的延迟、登录困难、掉线频繁等麻烦。这款软件适用于各种网络条件，如电信、联通、移动、校园网和国外用户等。软件提供了免费10天VIP的试用期。Xrush还能同时支持15款游戏或分区同时加速，可在150余款主流网游、100款网页游戏中任意变更想要加速的游戏。

“NETPAS ACC”也是一款较流行的网络加速软件（图3），通过软件登入NETPAS网络平台，就能直接享受到全自动的四项网络智能加速服务。软件支持教育网、电信、网通、铁通用户，提供国内跨网加速、魔兽专用加速、台服网游加速、国服网游加速四种加速功能。每种服务开通后都有5个小时的免费体验时间，但是免费体验账户将在每日的整点和半点断线一次。



选择网游加速器的要点

各种网游加速服务让人眼花缭乱，如何选择有效、稳定且安全的网游加速服务呢？

首先，最重要的当然就是网游加速效果。网游加速不仅仅是代理这么简单，即使是代理也有速度快慢之分的。各网游加速服务商所采用的加速技术和网络投入，影响着其加速服务效果。在网上先看看其他用户的反馈评论，可以得到比较直观的了解。

其次，选择有免费体验期的网游加速软件。毕竟各地的网络状况不同，网上的评论也有真有假，只有通过免费试用，才能真正体验到软件是否能真正起到网游加速的效果。

另外，网游加速器支持的网游数量是否丰富也很重要。毕竟再铁杆的游戏迷也不可能只玩某一款游戏，要是想尝试一下新游戏，却不被自己购买的网游加速服务支持，那可就“杯具”了。

最后，不可忽视的是网游加速服务的安全性。网游账号失窃的事件时有发生，在选择网游加速器时一定要注意软件是否提供有安全保障系统，服务商是否信誉可靠，服务商的网站安全性究竟如何等等问题。

上篇 国服网游连接与加速

国服网游加速，主要包括两方面的用户，一种是国内用户，另一类是国外的用户。国内用户因为使用电信、网通教育网、联通、铁通、多线等不同类型的网络，彼此之间在互联互通时往往都因为网络协议或其他原因，导致连接国内网游服务器延迟。而国外用户主要是指一些身处国外的网友，在连接国内网游服务器时，由于受带宽入口或IP的限制，无法连接国内服务器，或者速度非常慢。

1.普通国内用户推荐方案：迅游VIP

迅游加速器支持的游戏涵盖了大型网络游戏、休闲网络游戏、网页游戏以及对战平台，非常适合多游戏玩家用户。迅游的加速节点覆盖到国内国际，对于国内网游更设置了电信、网通、教育网、联通、铁通、多线等不同类型的网络，适合于各种不同网络类型游戏玩家用户进行网游加速。

2.多游戏玩家用户推荐方案：Xrush VIP会员服务

普通的网游加速软件，例如迅游，需要在软件中指定要加速的游戏，如果下次玩其他游戏，又需要重新指定网游。对于经常更换玩不同游戏的玩家来说，频繁更换指定游戏是比较麻烦的。Xrush网游加速器的最大特色是支持同时加速18款游戏（其中包括10款国服网游），免除了游戏玩家每次登录加速器客户端都需要重新选择游戏的烦恼。

3.教育网用户推荐方案：

NETPAS本来就是教育网加速出身的，之后才转站网游市场，因此凭借其自身的技术和资源的优势，对教育网用户网游加速效果是很明显的。

4.港澳台用户推荐方案：迅游国际VIP

迅游国际VIP除可让用户连接外服，对于海外玩家玩大陆网游同样适用，适合海外玩家玩大陆国服以及台服游戏。

5.欧美等其他国家用户推荐方案：迅游国际VIP

具体资费情况如下：

用户类型	方案		特点	收费（￥）
普通国内用户	首选方案	迅游VIP	完美支持国服网游800余款，价格最便宜加速效果非常好。	包月：20元/30天 一季：50元/90天 半年：100元/180天 一年：150元/365天
多游戏玩家用户	备选方案	Xrush VIP会员服务	可同时加速10款国服网游。无需手工指定要加速的网游。价格便宜	月卡：16元 季卡：45元 半年卡：80元 年卡：120元
国内教育网用户	首选方案	NETPAS国服游戏专用加速	NETPAS独有的教育网优势，加速效果很好。但安装比较麻烦	包周：7元 包月：20元 包季：55元 包年：200元
	备选方案1	迅游VIP	迅游对教育网同样有非常优秀的加速效果，并不弱于NETPAS	同上
	备选方案2	Xrush VIP会员服务	Xrush的全网络互通加速对教育网也有不错的加速效果	同上
港澳台用户	首选方案	迅游国际VIP	支持港澳台玩家玩大陆国服游戏。价格便宜优惠	包月：37.5元/30天 包季：100元/90天 包年：300元/365天
	备选方案1	Xrush 国际VIP会员服务	支持中国台湾、韩国用户连接国服网游。价格非常便宜。	月卡：25元 季卡：70元 半年卡：125元 年卡：188元
欧美等国外用户	首选方案	迅游国际VIP	适合海外玩家玩大陆国服以及台服游戏	同上

一、国内外用户连接国服加速方案详解：迅游加速国服网游

迅游加速器功能强大，使用简单。到官网上注册一个账号后，可以体验10天免费的迅游VIP服务。

安装并运行迅游加速器客户端，使用注册账号登录（图4）。在弹出的加速向导中，首先要求选择要运行的游戏。也可以在迅游界面中点击“选择游戏”按钮或打开下拉菜单，选择希望加速的游戏（图5）。



可以看到迅游加速器目前支持多款

游戏，可以方便地按字母、种类选择游戏菜单。

如果经常玩网游，可将将迅游设置为开机启动自动加速。点击迅游右上角的“设置”图标，在弹出对话框中勾选“开机自动运行迅游”项即可（图6）。例如这里选择了一款国内的网游《诛仙》，在向导第二步中要求选择要加速的游戏区服（图7）。点击下一步后，要求选择游戏所在的分服（图8）。由于迅游加速器使用了不同网络多节点加速技术，在全国拥有数百个加速服务器组，因此准确选择游戏的区服，可以有更好的加速效果。

选择完成后，点击“启动加速”按钮，即可开始进行网游加速。软件自动测试检测网络，并分配加速服务器和节点（图9）。启动加速成功后，在系统托盘区处会弹出提示，重新运行游戏就会发现网络延迟、卡机等现象得到了大大的改善（图10）。

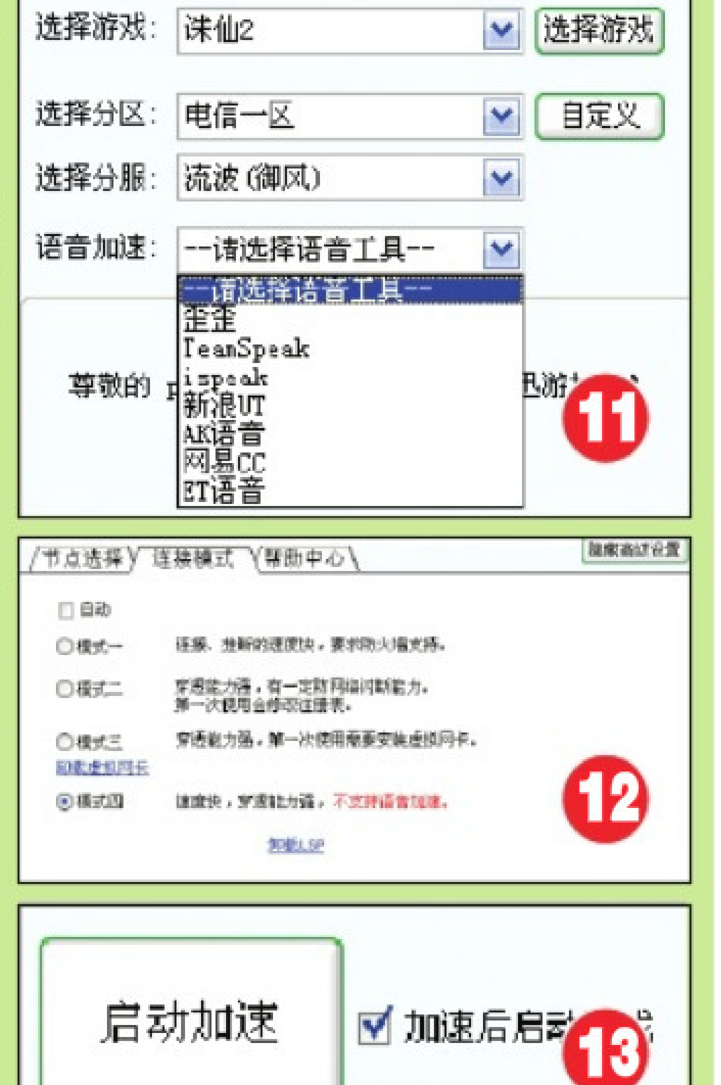
在玩国服网游时，完全不用对迅游进行手工设置，加速的效果非常好。因为迅游会对各个游戏服务器所在的接入商和网络状况进行逐一分析，从而有针对性地选择最佳的节点，在玩家和服务器之间选择一条最佳路径，保证游戏的加速效果。



网游语音通话加速

迅游不但能够对网游提供加速，还能提供对语音软件的加速。迅游能够支持YY、IS、TS、UT、CC、AK等多种语音软件，为网游语音通话提供良好的加速服务，让语音软件受网速影响。在默认向导模式下启动迅游是未开启语音加速的，可在迅游界面中点击“语音加速”下拉菜单，在列表中指定要加速的游戏语音软件（图11），重新点击启动加速按钮即可。

需要注意的还有一点，有许多玩家觉得似乎没有对语音软件进行加速，那是因为没有设置合适的加速模式。在迅游高级设置界面中，可以看到迅游默认采用的是模式四，也就是不支持语音加速的模式（图12），要想加速语音软件，需要在此修改选择其他加速模式。



迅游的安全保护功能

除了加速网络外，迅游为网游账号提供了相当完备的安全保护功能。迅游提供了一键加速与网游启动功能，可让网游启动也加速。勾选“加速后启动游戏”项（图13），还可以设置游戏路径，避免桌面图标被木马病毒篡改等情况。另外，在迅游的“网游必备”页面提供了常见网游插件、语音软件等下载（图14），避免通过搜索引擎访问到各种垃圾信息网页及木马病毒网页，保证安全快速地下载各种网游资源。

特别值得一提的是，迅游和360合作推出网游安全模块，对玩家游戏账号提供了全方位的安全保护。启用迅游时可以同步启动360保险箱，能够有效保障用户的网游账号不被非法窃取，避免各种病毒与盗号木马攻击（图15）。



二、Xrush一次性加速多款国服网游

Xrush网游加速器的最大特色是支持同时加速20款游戏。对比传统的网游加速器，Xrush网游加速器免除了游戏玩家每次登录加速器客户端都需要重新选择游戏的烦恼，在国服网游加速时有着很大的便捷优势。

1.添加多款网游

首先，在Xrush官网（www.xrush.cn）注册Xrush账号，使用账号和密码登录Xrush官网，进入“游戏管理”中心。在游戏列表中选择需要加速的游戏，选择后游戏名称将显示在列表上方的“游戏”信息中。然后分别选择游戏的分区与分服，点击“添加”按钮，完成游戏添加（图16）。



成功添加的游戏分服会显示在页面右方的加速列表当中，如果需要取消游戏加速，可点击游戏列表中的“取消”按钮。多游戏的玩家可一次性添加10款国服网游，直接运行软件即可进行网游加速，而无

需每次都要更换设置要加速的网游。

2.多款网游统统加速

使用Xrush账号和密码登录Xrush客户端，在登录时可选择连接模式，软件提供了三种连接模式（图17）。模式1要求设置防火墙许可规则，否则可能会被防火墙所阻挡；模式2和3可直接穿透防火墙，无需进行设置。并直接启动通用加速模式。





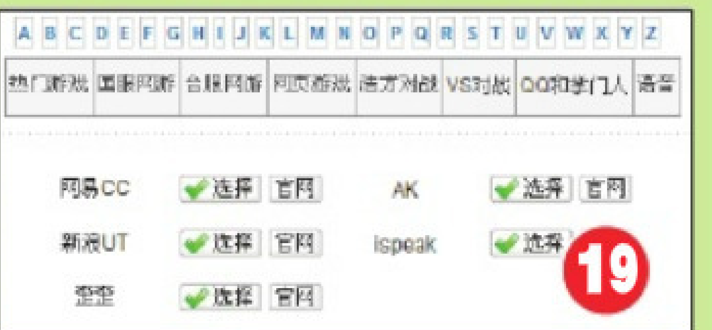
登录成功后，软件开始连接游戏加速节点服务器，当客户端左上方的连接状态提示信息框中出现提示信息“加速成功”等字样后，即可进入游戏客户端进行游戏（图18）。在客户端的右方，可以看到目前的会员级别，当前的连接模式、所采用的加速节点，以及剩余的使用时间等信息。

此外，在软件界面中，还可以看到当前已加速的国服游戏列表，可点击“添加新游戏”设置加速其他的国服游戏。Xrush自动保存用户上一次退出客户端时所采用的连接模式，及其相应的游戏信息。只要一次设置常玩的网游后，即使下次更换网游，也无需每次在加速器中设置指定，软件会自动检测当前所玩的网游，选择最合适快速的节点进行加速。

Xrush加速网游语音

有一些玩家在使用Xrush加速时，发现网游语音对话软件速度没有得到提升，认为Xrush没有语音加速功能。其实虽然在Xrush中未提供网游语音加速选项，但软件是支持网游语音加速的，只是默认状态下未指定打开。

在Xrush官网个人帐户的游戏管理中心处，添加要加速的网游时，一并添加要加速的网游语音软件（图19）。点击“语音”分类，将会显示常用的各种网游语音软件，包括网易CC、AK、新浪UT、ispeak和歪歪，选择要加速的语音软件，点击添加按钮将语音软件加入加速列表即可。



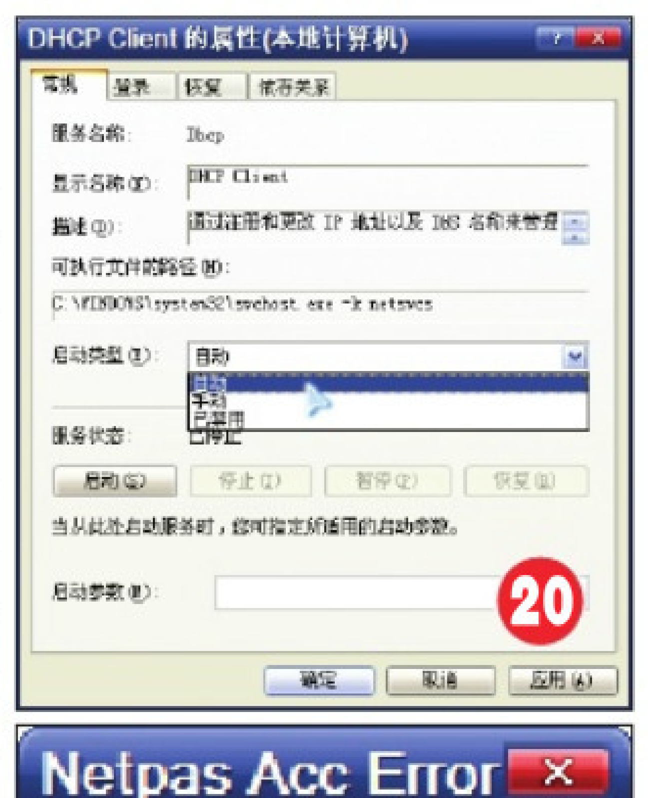




三、教育网用户NETPAS网游加速方案详解

NETPAS的安装相对迅游来说要复杂一些，在软件安装过程中需要安装一个虚拟网卡，会提示未通过Windows驱动验证，直接点击确定继续安装。

安装完成后要求重启系统，重启系统后可能会提示系统中的DHCP Client服务未开启。可打开控制面板→管理工具→服务，打开服务管理工具。将DHCP Client服务类型，设置为“自动”，并点击启动手工启用此服务（图20），即可正常运行NETPAS。另外，如果在登录软件时，弹出无法设定IP地址的错误，也说明此服务未开启（图21）。





运行软件，点击左下角的“注册用户，请点击这里”，完成注册后还需要使用邮箱中的激活码激活（图22），再进入账户管理中将国服游戏专用加速服务项目开启（图23）。





输入注册账号与密码，选择服务类型为“国服游戏专用版”，登录NETPAS（图24）。登录成功后，界面中显示当前获得的虚拟IP地址及各种网络信息（图25），用户不必手工选择对台服服务器，NETPAS会智能地提供连接国服的加速服务。

其他的港澳台用户或身处欧美等地的国外用户，要连接国内网游服务器，使用NETPAS和迅游的方法与上面是一样的。加速软件会自动检测用户所在地的网络信息，并选择处于国外的节点服务器，为用户开辟连接国内服务器的高速通道，使得用户绕过IP限制或解决网速延迟缓慢的问题，流畅的进行游戏。

下篇　外服网游加速

近几年来，原本并无太多需求的台服、美服或欧服等外服加速需求迅速增加。许多国内玩家都迫切地需要提供连接外服的加速服务，或者绕开台服、美服或欧服等账号IP地址封锁。于是国内的各款网络加速软件，也都纷纷加大了对外

服连接的技术开发与网络设备投入，提高外服连接加速的服务质量。

以台服为例，大陆至台出口的公用网络带宽本来就不够宽裕，高达3000+的延迟情况可能会造成玩家根本无法正常进行游戏，因此必须使用高效的台服加速工具来解决此问题。大部分网游加速软件都提供了外服加速功能，但是外服加速时与国服加速不同。国服网游加速只需使用软件自动选择的加速线路，通常都能解决延迟上机的问题，但是外服网游加速时，由于带宽资源紧张，因此有时加速效果不好，往往需要手工进行优化选择最优加速线路。

1.普通用户台服加速推荐方案：迅游国际VIP

2.多游戏用户台服加速推荐方案：Xrush 国际VIP会员服务

3.教育网台服加速推荐方案：NETPAS台服游戏专用加速

4.台/美/欧/韩多外服用户加速推荐方案：迅游国际VIP

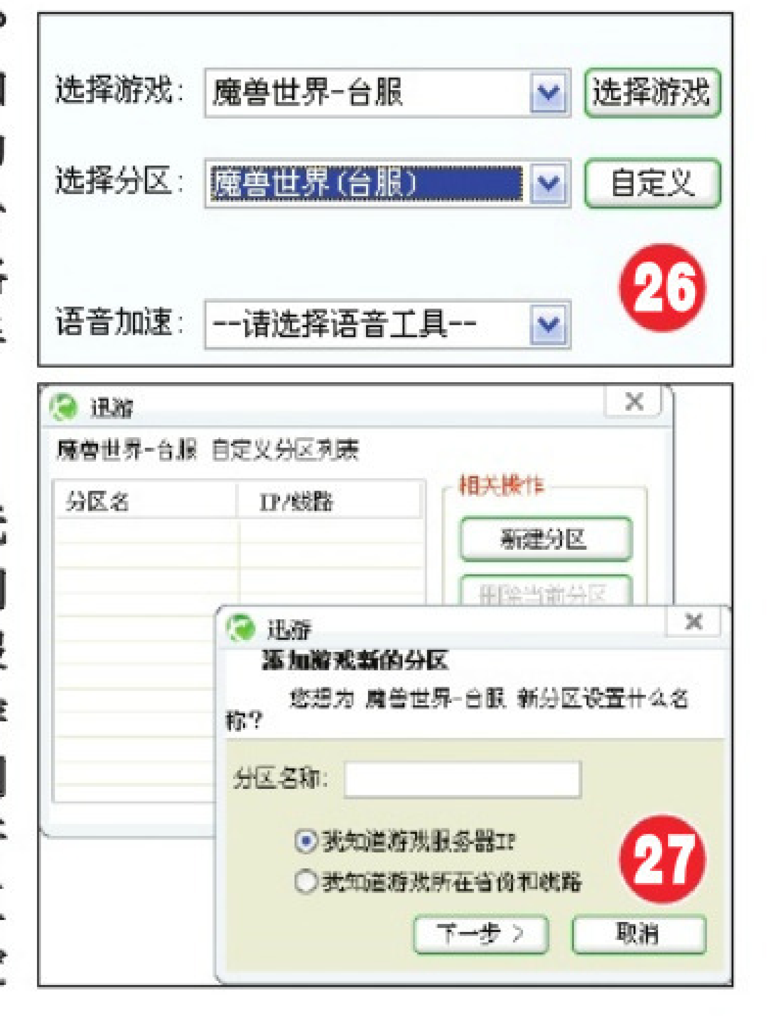
Xrush和NETPAS都只支持台服网游，其他外服还款部署加速节点。几款网游加速软件中，迅游国际VIP支持的外服是最全面的，完美支持台/美/欧/韩等外服网游加速。

具体资费情况如下：

用户类型		普通国内用户	多游戏玩家用户	国内教育网用户
台服网游加速	方案	迅游国际VIP	Xrush 国际VIP会员服务	NETPAS台服游戏专用加速
	收费（￥）	包月：37.5元/30天 包季：100元/90天 包年：300元/365天	月卡：25元 季卡：70元 半年卡：125元 年卡：188元	包周：19元 包月：50元 包季：132元 包年：450元
台/美/欧/韩外服加速	方案	迅游国际VIP		
	收费（￥）	包月：37.5元/30天 包季：100元/90天 包年：300元/365天		

一、迅游加速，玩爽台服魔兽

使用迅游国际VIP服务对台服游戏进行加速，与国服游戏加速的方法是一样的，只是台服由于玩家众多，线路拥挤，因此最好进行手工优化与设置。



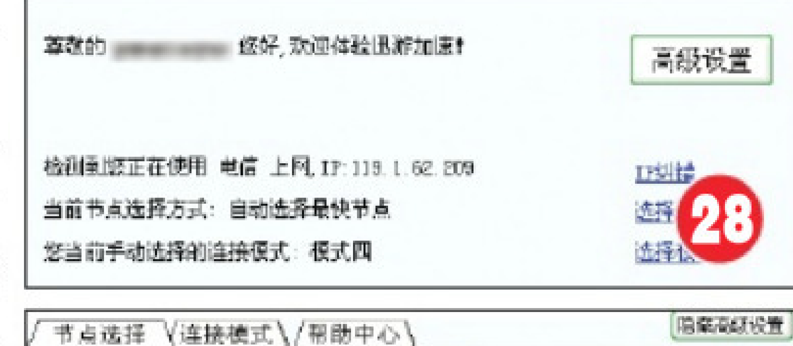
1.设置添加新服

首先，选择要玩的游戏区服与分区，例如这里玩的是魔兽台服（图26）。但是有时游戏的区服并没有在列表中显示，比如新开的区服或合并后的区服，此时就需要自定义设置区服。

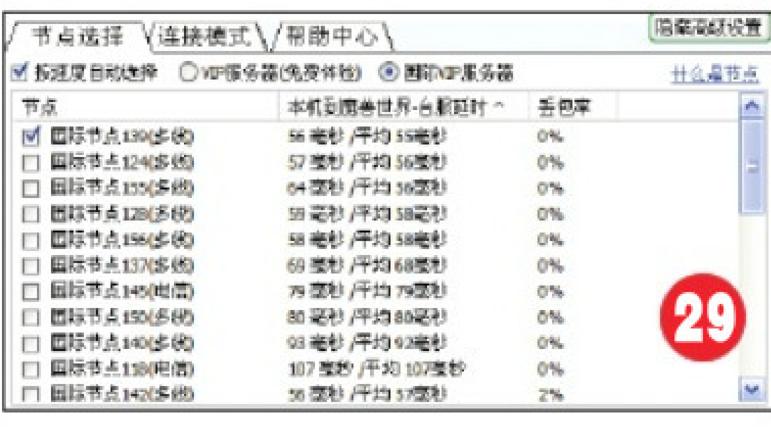
点击选择分区后的“自定义”，弹出自定义分区对话框，点击“新建分区”，在弹出对话框中输入分区名称，选择通过指定IP地址或设置服务器所在地区和线路创建新的游戏区服（图27）。

2.优化加速节点

虽然点击“启动加速”按钮后，迅游就可以直接自动对线路进行加速玩台服游戏了。但是在玩台服游戏时，自动优化加速的效果可能并不是太好。迅游可供选择的节点非常多，在启动迅游后默认的节点是在对丢包率和延时进行综合评定的基础上选择的，但是未必是延时最低的。游戏运行一会以后，突然变卡了，或者加速效果并不理想，此时可手工设置节点优化加速。



在下方的状态界面中，显示了当前的节点选择方式与连接模式（图28），可以点击“高级设置”按钮，打开高级设置界面进行优化。



在高级设置界面中“节点设置”选项页，可看到本机通过各迅游加速节点到指定游戏服务器的时实延时数据，显示出各网络节点连接速度与延迟情况。虽然迅游把延迟最低的加速服务器组作为了默认选择，但是如果加速效果不明显，那么可尝试修改选择其他服务器组，手动选择一条适合自己网络的高速通道（图29）。

在玩台服游戏时，需要选择“国际VIP服务器”类型，其中的国际节点124、137、139、140、142、145、150，151等节点适用范围广，在不同的地区节点延时都比较低，加速效果都很理想。

另外，115是美国节点，对于外服玩家非常适用，同时135、138、152这些节点也一样可以加速进入。节点的选择直接关系到加速效果，所以选择一个合适的节点是非常重要的。

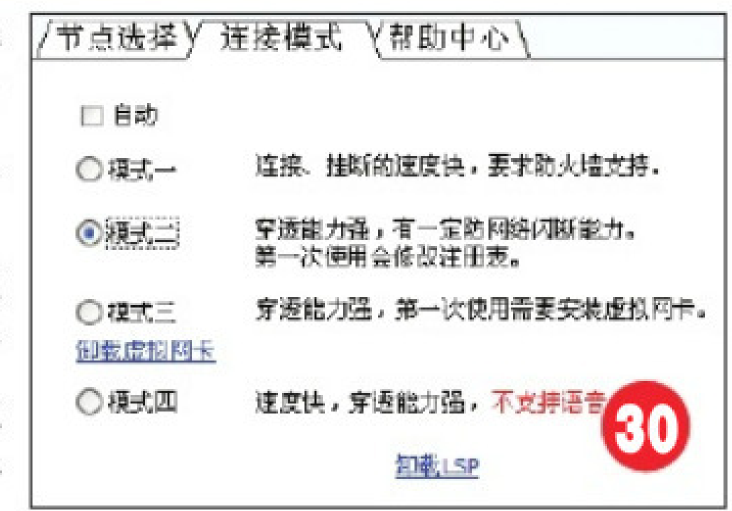
3.加速模式的选择

另外，在高级设置界面中，除了节点外，还可以选择加速模式。

默认的加速模式四，速度快、穿透能力强，但是不支

持语音加速。如果网络经常断开，可以选择模式二，该模式具备一定的防网络闪断能力（图30）。不同的模式有不同的功效，可以根据自己的实际情况进行选择。

另外，需要注意的是，使用某些加速模式时，会对系统注册表进行修改，或者需要安装虚拟网卡，卡巴斯基之类带启发或主防的杀毒软件可能会弹出提示，允许操作即可。

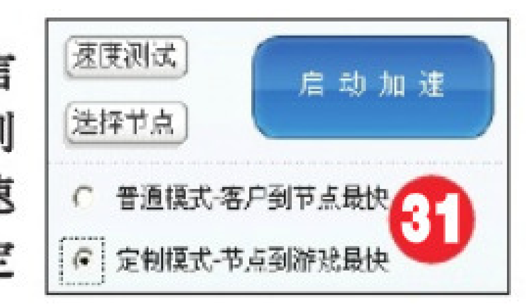


二、细调Xrush，加速台服网游

Xrush加速台服、美服网游的方法与加速国服网游是一样的，首先要在游戏管理中心添加需要加速的台服或国服网游，然后启动客户端进行加速即可。不过由于台服美服等外服网游的出口带宽资源限制，因此最好是手工进行优化调节，使外服加速效果更好。

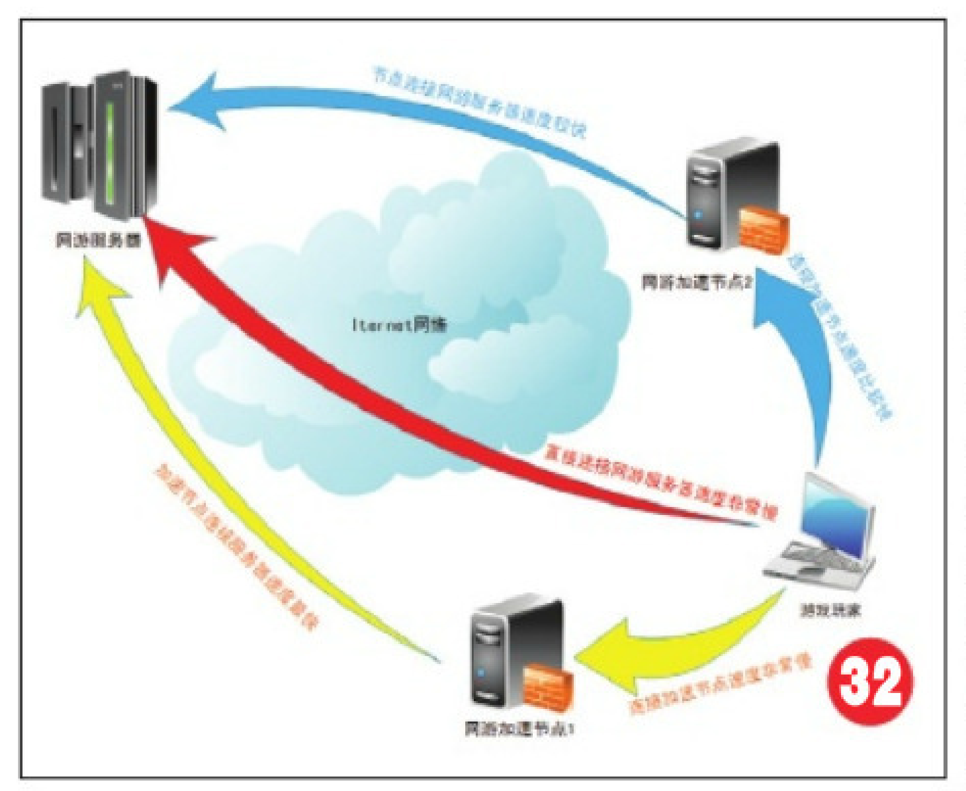
1.指定加速模式

在登录Xrush客户端后，您可以在右上角的用户信息栏里查看当前的加速模式与连接的节点，如果是定制模式或手动模式，右下角的游戏信息栏里会显示所加速的游戏信息。点击“停止加速”按钮，可重新手工指定加速模式（图31）。



其中，“普通模式”下客户到节点最快，“定制模式”下节点到游戏服务器最快，这两种模式怎么区分不同的情况下加以选择呢？

所谓的客户到节点最快，是指加速游戏玩家IP到Xrush节点服务器的连接速度，优先选择与网游玩家连接最快的节点服务器。这种模式通常用于当网游玩家本身所处的网络类型速度慢，连接国服网游也延迟的情况下。在这样的情况下，无论加速软件为用户设立了多少快速的节点，从加速节点到网游服务器的连接速度多快，但因为用户本身连接加速节点的速度就慢，再怎么加速也没有效果。启动该加速模式，等于先改善网游玩家本身的网络环境，选择与用户连接最快的节点，再考虑对外连接台服或美服等外服的速度。



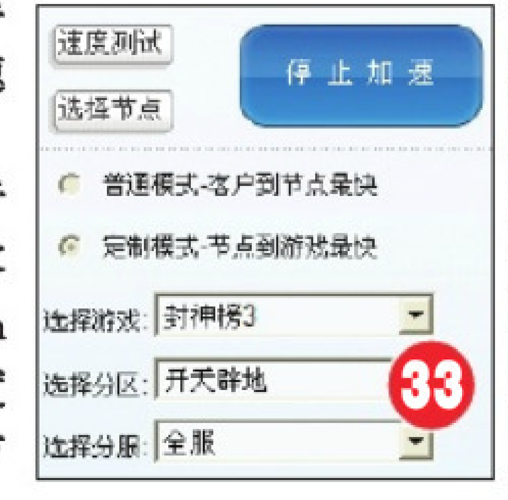
在这里，为了便于说明普通模式下的加速原理，给出了一个网络连接图（图32）。图中，从加速节点1到网游服务器的速度是最快的，但是选择该线路加速的效果却并不是太好，因为从玩家到加速节点的速度比较慢。而加速节点到网游服务器的速度虽然不是最快的，但是由于玩家连接到此节点的速度比连接到节点1的速度快，因此这条线路的加速效果反而是最好的。——在后面的选择加速节点中，也需要注意此种情况。

在定制模式下，则优先选择与游戏服务器连接最快的节点。这种模式通常是用于网游高峰期，当大量玩家都在连接台美外服时，出口带宽资源有限，此时优先抢占一个对外连接最快的节点。

2.优化选择加速节点

Xrush自动为用户选择的加速通道，可能会在某些情况下并不是最优的效果，因此需要手工优化选择提升加速效果。

首先，需要进行节点速度测试。在客户端的右上角，Xrush提供了在线节点速度测试按钮，可以更方便快捷地查看网络状况。



本地宽带连接状况：百度
发送:4，丢包:0，接收:4，延时:77 毫秒
Xrush节点连接状况：深圳电信
发送:4，丢包:0，接收:4，延时:45 毫秒
游戏服务器连接状况：封神榜3开天辟地全服
发送:4，丢包:0，接收:4，延时 毫秒
34

在启动加速的状态下，指定需要测试的网游及其区别，点击“速度测试”按钮（图33），在左方的信息栏中看到当前网络状况（图34）。在普通加速模式下，节点测试只显示“本地宽带连接状况”与“Xrush节点连接状况”；在定制加速模式下，节点测试显示“本地宽带连接状况”、“Xrush节点连接状况”、与“游戏服务器连接状况”。

如果发现有丢包或延时过大的情况，可手工优化选择加速节点。点击右侧界面中的“选择节点”按钮，在弹出的窗口中可看到当前网游加速节点信息（图35）。

其中，总速度是游戏玩家到加速节点，以及加速节点到网游服务器的速度之和。默认状态下选择的是总速度最快的节点。而在某些特殊的情况下，玩家需要的可能是节点加速，或者节点至游戏服务器的加速，因此可根据自己的情况选择最适合的节点。

如果对当前节点不满意，可以过一会儿再刷新检测节点。选择节点后，点击“选择”按钮，即可自动重新建立连接，使用该节点进行网游加速了。

NETPAS对台服网游进行加速，在登录时需要选择服务类型为“台服游戏专用版”（图36），然后连接服务器即可。

NETPAS的台服加速效果也还算不错，在网络高峰时段，未加速时的延迟在1259ms到3000ms左右，开启NETPAS加速软件后的可减少致200以下，而且游戏不掉线比较稳定。但需要特别说明的是，NETPAS只提供了台服网游加速服务，不支持美服欧服等外服网游加速。





各网游加速软件的加速技术原理

各网游加速软件所采用的加速技术虽然名称各有不同，但究其实质，其原理是相同的。所有的网游加速软件，都是通过动态路由调整、全运营商的节点部署、实时的网络状态监控并测速和数据中转等技术实现的。

网络发生堵塞导致网游延迟，通常都是由于当地运营商网络出口至网游服务器这段线路中，所经过的网络节点发生拥堵、故障、网接口带宽过窄等各种各样的原因造成的。而网络加速软件能够实时监控检测网络速度，及时找出玩家网络中的故障点，绕过这些节点，建立并提供一些速度快的节点，给玩家开辟一条快速的网络通道。

这就好比玩家开车行驶在川流不息的公路上，由于受其他车辆的影响，开车速度不够快，在高峰时间公路拥堵状况尤其严重。而网游加速软件，则会帮助玩家从车流中分离出来，给玩家一条专属的点对点高架桥，让玩家能够直达目的地。

网游加速软件的加速效果，很大程度上取决于加速服务商的网络节点部署投入。网络节点许多，部署范围越广越全面，那么加速效果就越好。而有一些所谓的网游加速软件，只提供了有限的加速节点，只能在部署了节点的这一段区域实现加速，用户可能真正需要加速的那些被堵塞节点并没有绕过去，因此加速效果并不好。特别是一些免费的网游加速软件，没有资金投入，因此加速节点少，加速效果不佳。

其他网游加速服务介绍及网游加速“故障门”

除了本文中重点介绍的几款网游加速服务外，市面上还有许多效果不除的加速服务，例如绿色免费的55dns（beta.55dns.net），国外用户连接国服网游加速的“易速比特”（www.1-speed.cn）等。

55dns是纯绿色的，使用非常方便，支持国服网游与外服网游加速。55dns可通过参加论坛活动等各种方式增加积分，从而免费的使用55DNS的加速服务。当然如果嫌麻烦的话，则可直接购买。

下载软件解压后直接运行netgate.exe，使用官网注册账号登录连接加速服务器。如果程序不能正常运行，显示“711错误”，那么是因为Remote Access Connection Manager服务未启动，启动此服务及相关服务Telephony即可。

运行软件后，首先在“游戏”列表中，选择要加速的游戏，然后在下方“服务器”列表中选择一个网络延时较小的服务器。可根据游戏类型和需要，选择国内线路和国际线路进行加速。点击“连接”按钮，连接成功之后，在右边的“登陆状态”和“连接状态”将会显示网络加速信息。此时即可流畅的玩网游了。

易速比特网游戏加速服务提供了国服网游和外服网游加速，最突出的是“易速比特网游加速器国际VIP版”，可专门解决国外用户进入大陆服务器进行游戏时出现的延时过高、登录困难、掉线频繁的问题。由于易速比特在国外许多国家铺设有加速节点，因此对外服加速效果非常显著。

易速比特使用也很简单，在界面中选择“网游加速”，指定要加速的网游名称，支持常见的数百款网游。确认后软件就会自动选择合适的线路进行加速了，也可手工设置优化加速。此外，软件还提供了账号保护，网速检测、ADSL超频优化等全面的功能。

另外，关于许多流行的网游加速服务，网络上也经常爆出各种故障门事件。即使是迅游、27代理等许多老牌信誉不错的加速服务，也常有玩家发帖投诉服务出现故障解决慢等情况。事实上，任何网游加速服务都没有绝对稳定的，毕竟国内服务商对台及对外服的公共网络出口带宽资源比较有限和紧张，尤其是现在大量玩家都拥挤到外服去，因此造成服务故障或加速效果难以令人满意也是可以理解的。

番外篇　代理与VPN网游加速

除了使用加速软件直接建立加速通道外，还有许多使用代理、自建VPN网络加速等。比较常见的服务有“27代理”、“513VPN网游加速”等，下面进行一下简单的介绍。



“513VPN网游加速”是为了解决游戏玩家连接国内与国外游戏服务器速度过慢问题，而提供的高速稳定的VPN加速服务（图37）。513VPN有着丰富网络资源和技术优势，除国内骨干网络的丰富带宽资源，还有到国外（特别是北美、欧洲）等国际带宽资源，实现了到中国香港、中国台湾等国内主要网络及美国、欧洲、韩国和日本等国外网络的高速连接。513VPN网游加速器目前提供日服、美服、欧服、韩服、台服和港服网游加速代理服务，支持常见的各种网游，尤其是对美服FFXI、日服FF11、欧美服魔兽世界、欧美永恒之塔、韩服DNF等游戏加速效果明显。

513VPN同样提供了全面的网游加速服务，包括国服网游加速与台/美/韩/欧等外服网游加速，分为国内版和国际版两个版本。国内版基本是免费的，只需充值1元即可一直免费使用。国内版支持电信、网通、铁通、联通和移动等网络用户。通过建立VPN代理改变真实IP，突破路由和网络限制，使南北网络互通，从而提升国服网游速度。国外版充值1元后也可以免费体验一段时间。

该软件使用方法比较简单，运行国内版或国际版，选择要连接的服务器，使用注册的账号登陆，即可创建一个VPN网络了。VPN网自动加速所有网游连接，无需专门指定设置要加速的网游。

此外，513VPN还提供了独立VPN服务，加速的效果更好。对网络比较熟悉的玩家，还可以直接购买租用VPS，通过自建VPN换IP玩外服网游，具体的方法在这里就不多说了。总之，玩家要根据自己的网络、玩游戏的时间和游戏种类、资金等各种具体情况，选择最适合自己的网游加速服务和软件。P



网络流行“织毛衣”

■北京 潸然

场景一：年轻女子柔软乌黑的长发松散开披在肩上，她半低着头，目光汇聚于手上的棒针，神情专注而安详。毛线在她手指间滑动，轻巧地被棒针挑起，穿过毛片上的针脚，一个小小的结子打好了，这是一针。瞬间，她的棒针下已经有了数十针。将将毛片，她不由得微笑，笑容中是已经看到成品穿在亲人身上的满足。几根棒针，一团毛线，指尖的旋律中摊开一段闲暇的时光，酝酿出润泽的回忆。那是属于母亲和爱人的，特有的温柔和温暖的味道，袅袅升起，弥散在空气中。四周围冰冷钢筋水泥的建筑，也似乎柔软了。

场景二：喧嚣的赛场，热闹的观众，兴奋的选手，热情的主持人，在一片炫目的灯光中，一位男歌手踊跃登场，弹着他的吉他，开始他粗犷的吟唱：“……织毛衣……”

这两个场景，前者在上个世纪八十年代街头巷尾常见，后者则是不久前选秀现场的表演。两个时空，两种心情，被一根毛线串起，经由网络传播，终于演变成当下网络流行的“织毛衣”，织的是心情，编的却是人生。

无厘头派：哥织的不是毛衣，是寂寞

在2010年年初的一次聚会上，来自兰州的独立音乐人张玮玮唱起《织毛衣》(http://v.youku.com/v_show/id_XMTY3OTgzNjg4.html)这首小曲，大概是觉得北京的冬夜有点寒冷吧。他没有想到这段《织毛衣》的音频在网上传播后的效果，就如同第一个喊“贾君鹏回家吃饭”的人绝料不到会将贾君鹏喊成了社会名人，不过张玮玮并没有借《织毛衣》一夜成名，因为《织毛衣》并不是他的作品。这位音乐人很诚实地告知公众：这首《织毛衣》是上个世纪八十年代的市井小调，具体词作者不详。

《织毛衣》的网络传播过程是这样开始的：罗永浩在自己的微博（http://t.sina.com.cn/laoluoyonghao）和人人网公共主页上发布消息——周二晚上在“江湖”酒吧喝糖水，张玮玮唱了首民间歌曲，歌词大概是这样的：“我深深地爱你，你却爱上一个傻×，那个傻×不爱你，你比傻×还傻×，喔…… 你还给傻×织毛衣！”

罗永浩是谁？就是那个说“彪悍的人生不需要解释”，人称“老罗”的前新东方英语老师，现在的职业作家。作为一个有百万级点击量博客的博主，“老罗”说点什么都会有人去关注的。于是，不久后网上就有了张玮玮版《织毛衣》的现场音频。

再之后，就是网络的边际效应发挥作用了，这首《织毛衣》顺着网线传啊传，被无数播放器播放，无数人听到。然后被无数人用各种后现代主义手法解读。等到猫扑上讨论“织毛衣”的帖子引来5000多楼回帖的时候，猫扑和豆瓣上一场改编《织毛衣》的“娱乐节目”也正进行到高潮。

这场“娱乐节目”以翻唱和配诗词为重点。不知道是谁的发现，“织毛衣”完全可以代替“一枝红杏出墙来”成为万用下联，唐诗宋词均可搭配。于是就有了唐诗版的“两只黄鹂鸣翠柳，正在傻傻织毛衣。”“独在异乡为异客，每逢佳节织毛衣。”“此情可待成追忆，只怪当时织毛衣。”“试玉要烧三日满，毛衣要织一年半。”宋词版的“无言独上西楼，为傻X，织毛衣。”“冷冷清清凄凄惨惨戚戚，乍暖还寒时候，要织毛衣。”“料得年年断肠处，明月夜，织毛衣。”等等。相比较而言，用现代流行歌曲重新填词就不算什么了，这首王菲的《我愿意》填得还算巧妙“毛衣是一种很玄的东西，如影随形……愿意为你，我愿意为你，我愿意为你一辈子犯傻，就算多一秒能给你织毛衣，失去世界也不可惜。我想我会一直犯傻，这一辈子都织着毛衣；我想我会一直犯傻，织着毛衣一辈子。”

继续解构《织毛衣》，就有了“关于《织毛衣》里谁最傻X的分析（带分析图）”的猫扑置顶贴（http://www.mop.com/fxb/blog/288/），民间的确存在着“智慧”人士啊。比起专家教授们的解读，这篇分析图还是蛮有技术含量的。

豆瓣音乐的《织毛衣》（http://music.douban.com/subject/4851046/）介绍的是卢中强 / 张晓舟版本的《织毛衣》。张晓舟（http://blog.caing.com/zhangxiaozhou）是个乐评人，内心深处大概是唯恐天下不闹的，《织毛衣》这小曲又没什么难度，所以客串了一回歌手。有网友说他唱得别有一番感伤，太可能了。因为就有网友将这小调视为爱情经典，一边听一边哭得稀里哗啦，不知道那些流传百年以上的爱情歌曲该算什么。不过想想有人听曾轶可的绵羊音唱法都视为天籁，捧着她的歌词叫经典，对大众鉴赏力的巨大差异化还真要有精神准备。

因《织毛衣》而火的人应该非“毛衣哥”莫属。这位一点儿都没有织毛衣柔情外表的大胡子男生，在快男新浪

围脖赛区20进5比赛现场，自弹自唱《织毛衣》（http://www.tudou.com/programs/view/0BskeHLGRB4/），不但赢得在场观众和评委的好评，也让网友开心，获得了“毛衣哥”的称号和更多的关注度。

《织毛衣》还有很多版本，这个朋克版（http://www.tudou.com/programs/view/0BskeHLGRB4/）唱得也不错。旋律简单，歌词简单，易于上口，还特容易让人伤感，《织毛衣》于是就这样流行了。至于“以媚众为出发点与归属的反精英的艺术形式，歌的流行是庸众们的狂欢。”“《织毛衣》的走红归结于网友寂寞、空虚所致，《织毛衣》现象风行几天就会没有了，只要有新玩意儿出现，网友很快将它淡忘”等等的专家意见，网友们是想不到这么多的。

其实张玮玮的原创歌曲很动听很耐听（http://www.myspace.cn/zhangweiwei），也许通过《织毛衣》，更多人能够了解他的声音和创作。

时尚风情派：DIY毛衣，养身又养性



织毛衣曾经是属于上个世纪的时尚，那时候人人都要织毛衣毛裤，心灵手巧地还变着法儿织图案。风水轮流转，经过这么多年，习惯穿机织毛衣的人们又开始青睐手工毛线活儿，现在手工织毛衣又成为时尚了。不仅仅因为自己DIY毛衣经济实惠，还因为织毛衣居然可以治病！原来，打毛衣时，两手的手指、手腕、手臂、肩关节都在不停地运动着，这就锻炼了身体上肢的肌肉、关节，使这些局部的血液循环得到了改善。每天坚持打适量的毛衣，对治疗神经衰弱、肩关节炎、上肢骨折后遗症、手指麻木、肌肉萎缩等疾病具有明显的作用。

年轻人学习织毛衣简直就是磨炼性格中的毅力和耐力，浮躁的人是坐不住坚持不下来的，而一旦坚持完成一件毛衣，那种成就感会带给人极大的满足。学生们尤其喜欢织帽子和手套，是不错的送给老师、同学或者恋人的新年礼物。有些大学每年还会有不同形式主题的编织讲座。北大一个编织培训讲座上，就有十多个男生和女生在一起学习，有的男生甚至织得比女生还好。

物以类聚，人以群分，喜欢织毛衣的人在网络和现实中都找到了同类：网上有不少织毛衣的资源，有美女教你织毛衣视频http://v.youku.com/v_playlist/f2208390o1p14.html，也有游戏培养你的织毛衣兴趣（http://www.4399.com/flash/6979.htm），还有打毛衣网（http://www.damaoyi.com/）编织人生（http://www.bianzhirensheng.com/）等专业网站供织毛衣爱好者学习、交流、分享经验。

在这些地方，笔者询问了两位网友的织毛衣心得。

织毛衣心得之一：打毛衣是为了享受编织的乐趣

DIYER：网友风之韵0919

自叙：很小的时候，大约也就十岁左右的时候，就开始学编织。刚开始编织腰带，编出来的不过是一根长长的条条而已。慢慢上手后，就学着织袜子、手套了，反正家里有的是用过的旧毛线，随便我怎么浪费。说浪费是因为织好的手套很少戴，织好的袜子很少穿。再后来是姐姐织毛衣，我在边上看，等姐姐不在的时候，我就悄悄过把瘾。一开始还担心姐姐发现骂我，可姐姐是个粗心的人，竟然一次也没发现，我的胆子也就越来越大了——也有可能是姐姐发现了，只是没说而已。



我上的是小师范，相当于高中吧，只是没有升学的压力，功课也比较简单，有很多空闲时间，就开始学织毛衣，自己的、妈妈的、爸爸的，一直织个不断。被保送上大学后，更是对编织爱不释手。我最怀念的日子就是在宿舍里，听着收音机，晒着太阳，织着毛衣。

机缘巧合，误打误撞地在网上发现编织方面的专业论坛，这才发现原来编织还这么热门。从此，痴于编织更是一发不可收拾。在一个编织类的聊天群里，我曾经戏称：今生有两大憾事，一是学错了专业，二是嫁错了郎。理由是如果我当初学编织专业多好啊——有没有这个专业我都不清楚，即使不学编织专业，如果能嫁个能养活我、不用我辛苦工作就能过日子的人，那我不就可以天天以编织为伴了。

织毛衣心得之二：打毛衣是争分夺秒才能有的成就

DIYER：网友乐舒悠然

自叙：编织毛衣是我从小就有的爱好。但小时候家里比较穷，根本没有钱买毛线。那时候也没针，都只能靠一些人家不要的线线，自己用筷子削制而成的针打着玩。后来毕业工作，自己有收入了，但是周围根本没见到过编织毛衣的人，所以再度燃起的编织热情又被浇灭了。直到去年，因为怀孕了，那时候想要为孩子亲手做些什么，所以鼓足勇气去找了毛线和针开始学编织。因为周围没编织爱好者，我只能自学。原来小时候玩的那都是皮毛，我根本就没有入门。当然我不是天才，自学肯定是学不会的，所以借助了网络，遇见了许多爱好编织的热心人，得到很多帮助。让我吃惊的是手工编织也能编织出漂亮个性时尚的毛衣，此时感觉我真是浪费了好多时间。

有了编织，生活让我的生活很充实，每天都在忙碌中度过。我是上班族，业余时间非常有限，但我是争分抢秒不停地学习编织，拿起毛线就放不下来了，和我一样狂爱编织的人都有同样的感受。

想不到打毛衣这种古老的手工活儿，在机制毛衣盛行的时候几乎销声匿迹，而今重新回到了我身边。

我喜欢那种用手、用针、用线更是用心编织起来的爱。我希望我的家人在我用爱编织的世界里健康、平安的生活。P

林晓：七月骄阳似火，正适合宅在家里，反正有网络在，也不会枯燥无聊。比如看看青瓜的小说，感受下《新三国》的雷人度，再去本期“网罗天下”介绍的几个网站溜达一圈，娱乐外加思考人生的意义，保管长夜漫漫，无心睡眠……不为无益之事，何以遣有涯人生啊。



■天津 龚剑

泛潮的青瓜/九界文学网站“非”站长

我特意在网上查过，青瓜泛潮还是可以吃的，影响不大。看着这个标题就觉得别扭，站长就站长呗，还整出了个“非”站长！这一切都源于青瓜对“非”一词的反感。虽然不知其所以然，但这种反感情绪还是看得出来的。每次说起九界（http://www.9jjz.com/）站长，瓜都大声叫嚣说：“我又不是某某功分子，哪儿来的站长！”不敢叫她站长，我又特别不喜欢“管理员”这个词儿，太官方了；总编嘛，也不合适，有啥可编的；索性擅自做主搞出个“非”站长，祈祷青瓜看到这篇文后不至于对我采取暴力手段（笔者画外音：主编，你给我上意外险不？）。

青瓜，正八经儿的学名叫青枚。大致说来，这是个不介绍不知道，听完介绍完全晕菜的天字第一号大瓜。之所以这么说，是因为我压根儿找不到任何精准的词儿来描述她。认识青瓜的时间太短了，短到没法用一个准确的词儿介绍；认识青瓜的时间也太长了，长到早就失去了客观的立场。只要提到青瓜，脑子里顿时就像一团棉花，想揪出个头儿来都不行。只能是想到哪儿说到哪儿。要真正了解青瓜，那至少要见上此人几十次甚至上百次，而每次见到的都不是同一个面孔（请注意：我说的不是青瓜同学整容，而是同一张脸上每次都会出现不同的表情）。翻开九界网，总算找到了一版实事求是的产品说明，只是我不确定没见过青瓜的人能不能看懂这几行常用的中国字：

商品名：青瓜

通用名：凉粉，皇帝命，卡卡饭，总理饭，丞相饭，李白饭，以及其他任何与以上名称有共同特点的隐性名。

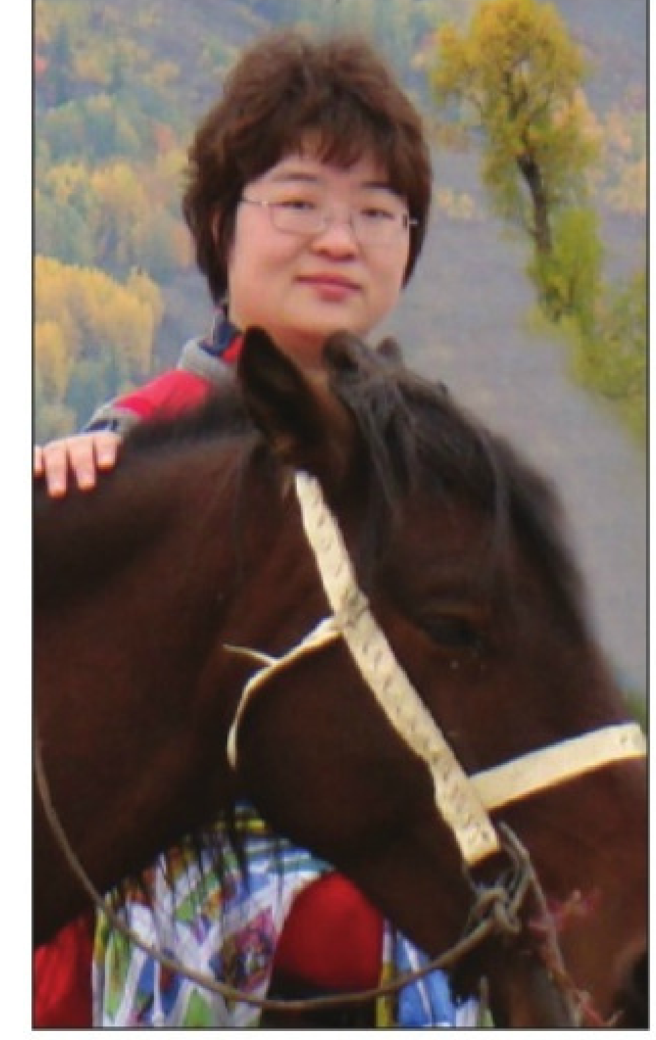
保质期：永不过期……

保修期：永久。

特性自述：花痴的时候，我就是青瓜，虽然偶然会换一个比较正经的面孔说点比较正经的话，但实际上，花痴的本质不可更改。

厂家建议：考虑到以上本质，青瓜做出任何骇人听闻的事情都是可以理解的。不过基本上青瓜属于惰性元素，不容易骤变，最多就是在沸点和冰点之间上下游移，目前来说该物品可以安全使用。如有任何本说明未涉及的非预见性自主行为对他人造成了伤害或可能性，请与本公司联系，我们会及时为您的青瓜诊断修理甚至退换。

青瓜有时候也会迷信一把，特意请教了风水大师，所以又有了一个菁瓜的笔名。职业是网络写手，实体书也出版了不少，《流云尼玛》《凤凰的哭泣》《影入平羌》《紫薇乱》，读者反应不错。这几年她又加入了编剧行当，《新红楼梦》《丑女无敌》《西藏往事》几个大剧都很是掺和了一把。青瓜的博客（http://amandasu.ycool.com/，http://qingguahonglou.blog.163.com/）也好看，不亚于她的小说。



说起青瓜的文采和博学，绝对让所有人心悦诚服。不论古今中外，也不分历史时政，只要是瓜喜欢的，感兴趣的，就会一丝不苟地去研究，把所有横向纵向的历史关联都搞得明明白白，不逊于“某某家”。不过你可千万别把她当成文青，更不是什么为了文学献身的严肃学者。如果这家伙废寝忘食地在看某段历史，那只有两种可能：一是最近电视正在播一个历史片，里面有个帅哥；二嘛，还稍微和文学靠点边儿，就是这段历史中有人说了些很模棱两可的话，让瓜产生了疑惑，仅此而已。简单说就是为人痴，为文痴，当然有时候也会为了吃的搞一番学术研究。比如，青瓜超级爱吃凉皮，就会开着车把所有见到的凉皮店都吃个遍，然后做出优良中差的评级，选出一家御用。这种事情比比皆是，总是一个“痴”字了得。

青瓜这样可以洒字成文的人，文痴过后总会有一个发泄的阶段，显示在外人眼前的就是一个创作高峰期，频有新作问世。孰不知瓜迷们在吹捧她的时候，正是该同志花痴近乎疯狂的阶段。青瓜的文风时而妖娆，时而青涩，天马行空，酣畅淋漓，引人眼球自不在话下。然而我却对这家伙有个深恶痛绝的批判：千年老坑王！话说她又不是翡翠，还非得当个坑王，值不了多少银子，就剩挨骂了。有心人不妨去网上找找，青瓜的坑（还不算披马甲挖的坑）随处可见，陷在坑里的读者多大年纪的都有，数量之大，质量之精，较兵马俑毫不逊色。对此，网络写手青瓜虚心接受批评，真正做到骂不还口，并且用“坚定不移挖新坑”的态度来作为回应。

IN事 鲜站 潮人

青瓜也算是我的克星了。我是个遇上坑就难受的人，要是喜欢的文挖成坑，甭提心里多痒了，当年的《天蚕变》就着实害我不浅。到如今吸取了经验教训，我看青瓜的文就好比逆水行舟，秉持着只看出版作品和瓜博客的原则，保证自己不掉进坑里。依青瓜的轨迹而言，日后不论怎么惊世骇俗、离经叛道都不为怪，最主要的是有两点我相信今后不太可能会变，就是“花痴”本色和“坑王”信仰。

新三国与德云社包袱大PK 听三国还是看相声？





新版“三国”出炉了：战场上众位武将带着身后的飞机、坦克，军帐内，各路君臣第N×N次讲着“唐宋明清”的名人箴言……这种“大事不虚，小事不拘”的标准让所有会说话的人都骂上了天。其实想想，大可不必。有人气得骂娘，是因为把它当成正规的电视剧看；我笑到牙疼，是觉得和德云社新学员垫底儿的相声比，论包袱不相上下。

德云班主郭德纲总是感慨相声快完了，没落了，那些相声大腕儿们十几年殚精竭虑地把相声毁了。可是老郭要是看了新三国，或许足堪告慰了：侯宝林大师的相声名段《关公战秦琼》在三国里不知道出了多少个版本。唐朝算什么，顾炎武在清朝，刘备还是穿越来约会一下老顾，并且把老顾著名的“天下兴亡，匹夫有责”带回了汉朝。赤兔宝马是国外血统，有着21世纪的出生记录；连各家奴仆都是接受了明清两朝太监培训的，根正苗红。德云社的“高科技”被新三国充分学习和掌握了。郭德纲最多是娶了个金发碧眼的外国妞儿，坐着手摇玻璃的飞机约会布什。反过来瞧瞧新三国，曹操见了爷们儿也能“相敬如宾”，大将军动辄就“饥渴难耐”，这种大胆的用词和创新绝对不输于德云社。看起来，老郭真是应该好好挖挖“新三国”的墙角，说不定能培养出一两位不错的相声新秀。

姑妄言之姑妄听之，哈哈一笑。书归正传：今晚电视上的“新三国”与郭德纲，你是听三国还是看相声？我嘛

◆《新三国》在线观看：http://www.qiyi.com/dianshiju/xsg.html

◆新三国粉：这……与时俱进，最起码咱的诸葛亮帅啊！

◆三国评论相关连接：http://news.xinhuanet.com/photo/2010-05/21/c_12125717.htm，http://bbs.tiexue.net/post2_4251141_1.html

◆林晓：相声有包袱是享受，时而能搏个满堂彩儿。看“三国”，人们对这种形式只怕还没有免疫能力，就算“恶搞”，也不能胡搞。台词的风格、拍摄手法是一回事儿，历史常识和态度是另一回事儿。台词有新意、有现代感，这是风格的体现；但飞机坦克助阵，穿越来的名人名言，曲解成语乱用典故，面对这些质疑导演还能振振有辞，而且推出易中天来做挡箭牌，那就是态度问题了。



2010年全国戏曲票友网络演唱大赛 振兴还是毁了戏曲？

2010年全国戏曲票友网络演唱大赛，是草根的创新还是被扼杀的闹剧，只能静观其变。央视（CCTV11）几年间举办了几次京剧的戏迷票友大赛，声势从刚刚开始被关注到后来变成吃香的饽饽，有事儿的没事儿的都想插上一腿。于是“戏迷票友大赛”这个词儿火了，又有这些年的网络选秀热潮作为基础，造就了这场“2010年全国戏曲票友网络演唱大赛”。

这台大赛，发起者是民间的草根团体，初衷想来是好的，想着把少数人关注的东西扩大一些关注人群，不考虑方式，结果达到目的就好。但这个比赛的很多地方都显现出来一个草台班子的标准，曲种不限制，年龄不限制……标准太自由了，就让人觉得不靠谱，再加上还提到给一个“某星团”选秀的，不知道到头来这是一种成功的创举，还是会遭来大多数人的咒骂，或者干脆被人扔在垃圾堆的一角里没人问津？总之，这绝对不是曲艺界的严谨态度，也不会成为一场多专业的比赛，最好的结局就是办的不温不火，成就不了啥子大家，也毁不了太多瑰宝。至于不好的结局嘛，我还是不乌鸦嘴了。

◆网络演唱大赛：http://w2.ttishow.com/ttishow/moban2/action/action027/index.asp

◆网友评价：要不我也去吼两句？《空城计》咱还记得两句，咱就照着《新三国》那样重新包装一把……

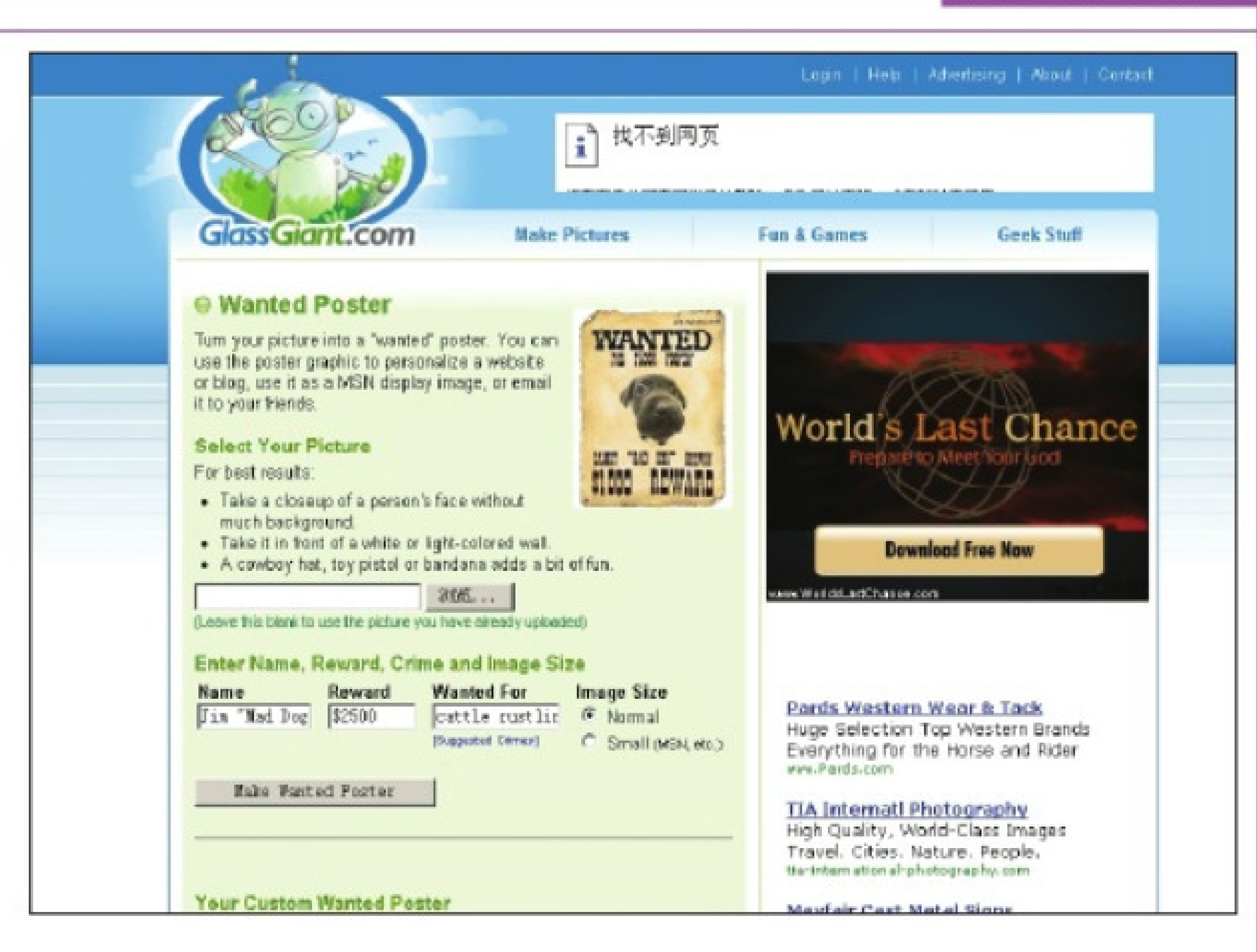
◆林晓：迄今为止，看不到这个比赛的正规宣传和推广，也找不出来主办方严肃的举办态度，只是像讨厌的保险经纪和地产中介一样时不时地蹦出来发个链接，在你最不想被打扰的时候蹦出来，然后一猛子潜水到深海区不出来了。如果只是为了选秀造势，就不要打着艺术的名义，真的想弘扬点儿什么，别说弘扬，就说是草根间的传播好了，也要尽量维护艺术的尊严，别让它在人前这么赤身露体，也别让它穿得像个乞丐样出来还硬被推进五星级宾馆。



DIY自制通缉令

http://www.glassgiant.com/wanted/

新鲜度	★★★
鲜理由	和谐泄愤的整蛊地带



其实是一个很普通的头像制作网站，只不过没有了别的网站上多样的卡通头像，取而代之的是通缉令一种。苛刻你的老板，腹非你的同事，还有不懂体贴的老公，都可以拿上来通缉一把。赏金、级别都可以自己决定。摆出一张很囧的相片，放在通缉令上，把通缉令恶搞地发给别人，或者贴在某君桌面上，小小的报复一下，多少也出了点儿气。家里的宝贝猫猫狗狗，也可以弄张它们的通缉令时刻准备着，警告小家伙们千万别见了帅猫靓狗就没原则，否则就把通缉令贴满整个小区，这就是私奔的代价。

网络遗嘱

http://www.itvisitor.com/archives/988.html

新鲜度	★★★
鲜理由	人生百年谁无死啊

网络遗嘱已经流传有一阵子了，虽然符合网络蹿红的“雷人标准”，却一直没太多人关注，也没像网上现在的“哥啊姐的”迅速走红，不知道创立的人心会不会凉。网络上立遗嘱，在多数人眼里可能跟家里摆个灵位也差不多吧。这要是放在以前，家里有三代老人活得好好的，儿孙弄个棺材回去说以后用，估计肯定会被一扫帚打出来。虽然现在时代进步了，每个人的嘴上都叫嚣着与迷信无关，也承认网络遗嘱确实代表了一种文明和寄托，但心里该忌讳的还是忌讳，能够接受的人不多。尤其对于年轻人来说，自己接受并不难，可是让父母接受就是个任重道远的工程了。



测试你的脸对称吗？

http://www.pichacks.com/

新鲜度	★★★★
鲜理由	拿自己开涮，挺好

总是听人说人的左右两边是不完全对称的，脚不对称，肩膀高低不一样，脸也是如此。我虽然好奇，但对研究器官没有特别的嗜好，也不敢太仔细地解剖自己的相貌，走在路上没吓到人，说明我的五官还算合格吧。把照片放上来一瞧，这才第一次真正认识了自己，或者说第一次真正见到了自己。谈不上受打击，不过在自己心中的形象退化了。看来偶尔拿个网站较较真可以，但生活中凡事太较真太透彻就没意思了。还是雾里看花好，朦朦胧胧的透着美。



我们爱讲冷笑话

http://lengxiaohua.net/

新鲜度	★★★★
鲜理由	冷



这其实是个类似豆瓣小组+个人Blog的地方。站长是个冷笑话爱好者，每个月都会在这里更新七八十个冷笑话，冷图片，冷视频。该网站也接受网友投稿，原创转载均可。被选中的冷笑话将在首页更新，据说原创作品还有可能收到礼物奖励……这个，鉴于该网站把冷笑话爱好者昵称为“企鹅”，我总怀疑这所谓的礼物，不会是送一堆冰块吧？

总的来说，这里的笑话质量都还不错。比如说那个“真·世博无双黄牛猛将”，PS制图技术就很精致……嗯，好吧，我承认我也是个冷笑话爱好者，喜欢到处搜集囧死人的冷素材来做储备，等到朋友聚会的时候再来个语出惊人。哎，不要歧视冷笑话爱好者嘛。冷笑话好处多啊，促进人际关系的同时，能让人从心理上感到寒冷，某种程度上可以代替空调，符合环保理念，降低温室效应。为了我们的地球，让更多人到冷笑话网站修炼成人肉冷气机吧！大功率，低耗能，无污染，静悄悄！P



老电脑变身超强下载设备

——FreeNAS应用实例

■广东 GZ

关键字：NAS设备 DIY 老机新用

编者按： 如果你想把老旧电脑改造成“家用网络储存中心”，一定会发现安装Windows系统不仅运行迟缓而且功能也不够用，最终只好打消念头。功能强大并可方便共享的NAS设备在这种情况下优势尽显，但这类专业转民用设备的通病是性价比很低。对一般用于下载的家用NAS设备而言，它们往往售价高、性能低、软硬件扩充性几乎为零，令普通人难以接受。其实弥补这些缺陷非常简单，利用老旧计算机加FreeNAS即可DIY出家用NAS设备，除了满足BT、电驴等基本需求外，还能方便管理文档、保护数据安全，便于进行维护。如愿继续研究还能实现许多额外功能，并且除去体积外观外，它基本完胜市场上的家用NAS设备，且达到相同功能几乎不需额外投入——请不要忘记，即便最普通的4硬盘位家用NAS设备通常也需数千元。

一、FreeNAS的安装

使用计算机架设NAS网络存储服务器的开源软件（http://freenas.org/doku.php），它的硬件要求非常低——老旧的Pentium 4/Pentium Ⅲ，甚至Pentium Ⅱ级别的计算机均可良好运行，其功能也不逊于主流NAS厂商的产品。FreeNAS不仅提供CIFS（Samba）服务、FTP服务、NFS服务等最常见的网络存储共享服务，家庭最需要的PHP网页服务器、加密型FTP、BT下载、UPnP，iTune等扩展功能也不在话下，甚至还能实现如iSCSI这样只出现在高端NAS产品中的功能。此外，由于基于FreeBSD开发，FreeNAS完全可自行安装软件以实现更多功能。除在功能、性能、扩充性上远胜于普通家用NAS设备外，如愿在硬件上投资，则体积、外观、噪声也可趋近完美。

最新的FreeNAS版本是0.71，包括x86和IA64两种平台，其中ISO格式适合全新安装，而IMG适合从旧版FreeNAS升级，所以先下载ISO文件并刻录成光盘，或用启动工具将其写入U盘，用其启动计算机（图1）。当出现控制台菜单时，键入数字键9选择“Install/Upgrade to hard drive/flash device,etc”，将FreeNAS安装到本地硬盘/U盘（图2）。在接下的安装选择窗口中，可选择安装或升级，如仅利用FreeNAS启动并在内存中执行，可选择安装“嵌入式系统”到U盘等移动存储介质，这里我们应选择第三项，安装“完整系统”到计算机本地硬盘（图3）。



接下来，FreeNAS将会对硬盘分区，第一个分区为系统安装区，第二个分区为数据存储区，此外还有一个SWAP数据分区（安装过程中可选择取消），整个安装过程大多选择默认设定。注意在设置系统分区空间尺寸时，如是嵌入式系统或仅只使用系统附带的服务，那么默认的128MB空间

就已足够，但由于本文会加装扩充系统功能的软件包，因此设置系统分区为1GB（图4）。安装完毕后回到控制台文本菜单，这时将FreeNAS光盘从光驱中取出，键入数字键7后重启计算机。此次会从本地硬盘上的FreeNAS系统启动，进入系统后仍停留在控制台文本菜单，不同的是没有了用于安装的选项9。

FreeNAS的IP地址默认为“192.168.1.250”，如果用户恰好属于“192.168.1.X”网段，局域网中其他计算机上就可访问FreeNAS设备了，否则键入数字键“2”重新设定的IP地址，选择不使用DHCP服务器自动分配地址（图5），手动设置好本地IPv4地址、网关和掩码，这里由于使用了虚拟机，因此地址设置为“192.168.170.250”，网关设置为“192.168.170.2”，IPv6地址不用设置。完成后回到控制台菜单，确认上方显示本机IP地址正确（图6）。



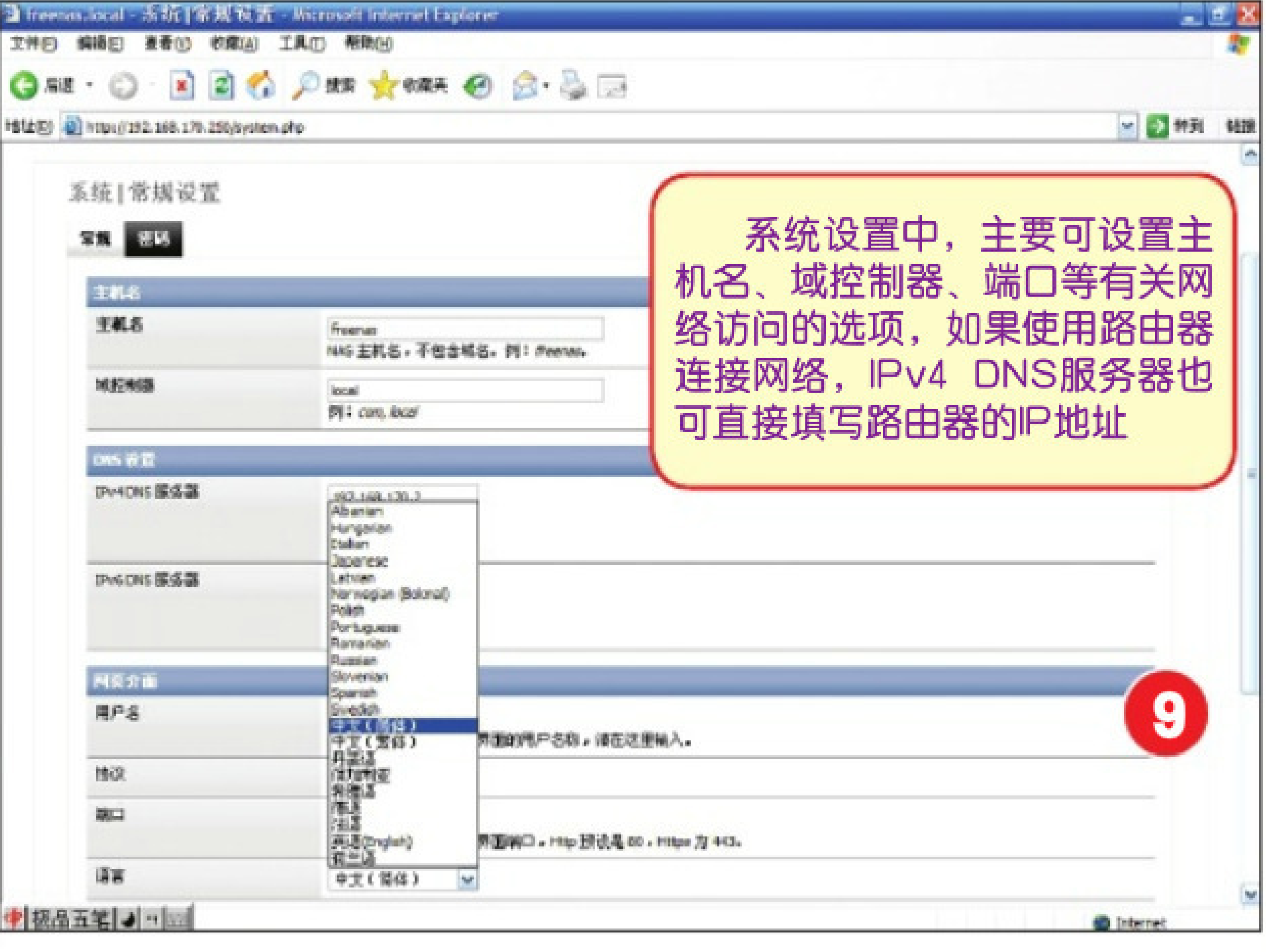
此时FreeNAS的安装工作基本完成，更多的设置需要在远程管理中完成，在局域网中任意计算机中使用网络浏览器访问地址“http://192.168.170.250”，成功出现FreeNAS的登录界面后输入默认用户名“admin”，密码“freenas”即可进入远程管理界面（图7）。



二、FreeNAS的基本设置

用户使用网络浏览器登录FreeNAS后首先显示的就是设备当前的运行状态，可看到虽然已能远程访问管理FreeNAS设备，但当前的设备没有开启任何网络服务，甚至没有挂载任何硬盘存储（图8）。点击上方菜单“System→General”，在常规设置页面选择设置“Language”为“Chinese（Simplified）”，点击下方的“Save”按钮保存设置，页面刷新后即可显示简体中文的管理界面（图9）。





继续设置时区和系统时间，勾选NTP时间服务器，输入时间服务器地址，如Windows内置的“time.nist.gov”等。点击页面上方密码按钮也可修改远程管理的用户密码（图10）。点击上方菜单“硬盘→管理”，之后界面中显示FreeNAS系统中还没有配置任何硬盘，通过管理页面上最右方的“+”按钮来添加磁盘，即可进入硬盘添加界面（图11）。







在硬盘添加界面中，点击硬盘选项旁的下拉条，用来查看FreeNAS设备中存在的所有硬盘，选择安装了FreeNAS系统的硬盘——这块硬盘已拥有一个格式化为UFS文件系统的数据分区，点击下方的添加按钮即可（图12），如有多块硬盘则重复以上操作。回到硬盘配置界面可看到所有添加的硬盘，注意要点击上方的“应用更改”，使添加的硬盘配置真正生效（图13）。用右上方菜单的“硬盘→格式化”选择刚添加的新硬盘，文件格式选择“UFS”，点击“格式化硬盘”按钮，完成后才能真正挂载使用（图14），注意之前安装有FreeNAS系统的硬盘无需格式化。

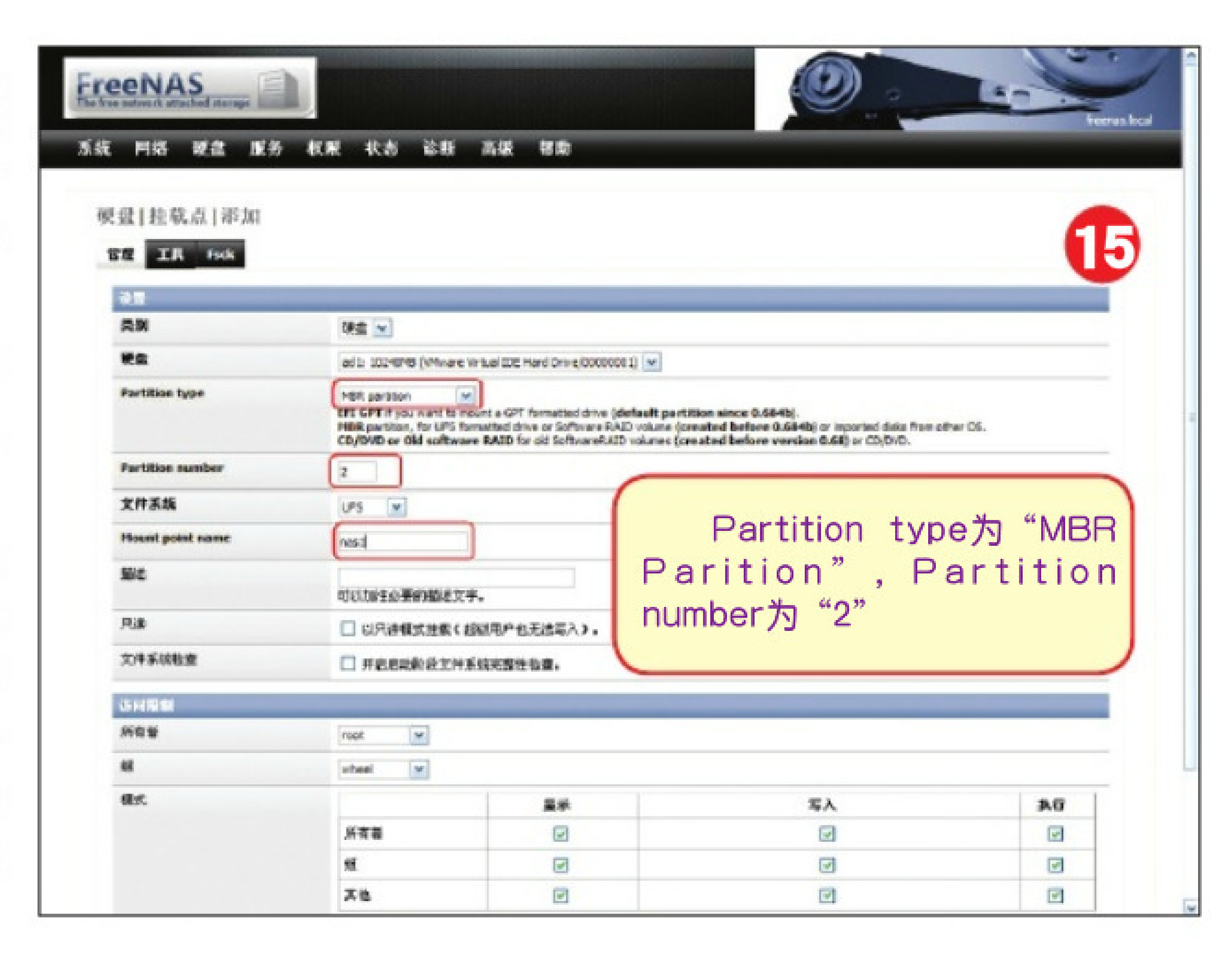






点击上方菜单中的“硬盘→挂载点”，用管理页面上最右方的“+”按钮添加挂载点，注意在添加挂载多个硬盘时，不要忘记正确设定“Partition number”，安装有系统的硬盘应该设置为“2”而不是默认的“1”。在设定“Mount point name”时，对于非EFI引导的系统而言，Partition type栏位必须选择“MBR partition”而不是默认的“GPT partition”（图15）。回到硬盘挂载管理界面，点击上方的“应用更改”按钮，如果用户的设置都正确的话，挂载点的磁盘状态都会显示为“OK”（图16）。

使用硬盘挂载点管理界面的工具，可随时对当前的硬盘进行挂载和卸载，前提硬盘本身是闲置未被任何程序占用的（图17）。点击上方菜单“状态→系统”，即可看到刚才被设置挂载的硬盘及其使用状况（图18）。此时FreeNAS已基本配置完成，假设不考虑多虚拟网段、无线网络等复杂的网络配置状况，现在就可进入FreeNAS的服务配置。





三、存储共享服务设置

NAS设备最基本的功能就是提供网络存储共享服务，FreeNAS的网络服务涵盖大多数操作平台的网络共享协议，如Windows平台的CIFS/SMB、FTP，UNIX/Linux平台的NFS，苹果平台的AFP等等，以下介绍最常见的CIFS/SMB、FTP服务的开启设置。

1.CIFS/SMB共享服务（网络邻居）

SMB（Server Message Block，又称Common Internet File System（CIFS））是由微软开发的一种软件程序级网络传输协议，用来使网络上的机器共享文件、打印机、串行端口和通讯等资源。它主要用在装有Windows的机器上，在这样的机器上被称为“Microsoft Windows Network”，也就是用户最为熟悉的“网上邻居”。经过Unix服务器厂商重新开发后，它也可用于连接Unix服务器和Windows客户机，执行打印和文件共享等任务。

打开“FreeNAS WebGUI”登录后，点击上方菜单“服务→CIFS/SMB/网上邻居”打开设置界面，勾选右上侧的“启用”框，设置认证方式为“本机用户”，多字符集为“ACSⅡ”，Unix字符编码为“GB2312”，其余保持默认，点击“保存并重启服务”按钮（图19）。点击共享按钮打开共享文件夹管理页面，通过下侧的加号按钮进入共享文件夹相关设置。点击路径选项旁按钮，即可调出之前挂载的硬盘，将其添加共享文件夹，并为文件夹命名和注释，然后点击下方的添加按钮（图20）。





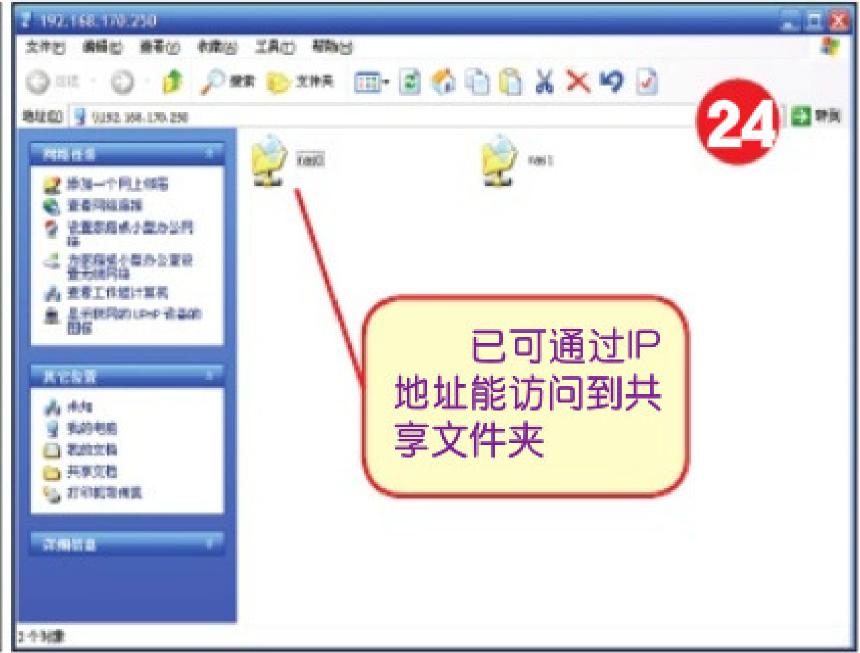
重复以上操作即可将多块硬盘或者硬盘上多个子文件夹分别添加为共享文件夹，然后在共享文件夹管理页面中一定要点击“应用更改”按钮使得设置生效（图21）。点击上方菜单“权限→用户/组”，先切换到组管理页面，点击右下方的加号按钮添加新用户组，新建用户组名称为“netshare”，描述为“share group”，点击添加按钮回到组管理页面，点击“应用更改”按钮使得新组生效（图22）。切换到“用户”管理界面，点击右方的加号按钮添加新用户，依次添加登录名称、用户全名和密码等项目，注意主要群组选择之前创建的“netshare”，最后添加并且应用更改即可（图23）。





在Windows计算机上打开浏览器或资源管理器，在地址栏输入NAS的IP地址“\\192.168.170.250”，或者使用网上邻居依次打开查看共享网络连接，在跳出对话框中输入上面刚建立的用户名和密码，即可访问NAS设备上的共享文件夹（图24）。由于之前设置了用户权限，因此对于共享的文件夹“nas0”“nas1”读写测试均成功通过，这说明FreeNAS设备的CIFS/SMB共享服务开启成功，Windows用户已可将其作为在线的网络存储设备（图25）。







2.FTP服务

FTP（File Transfer Protocol）协议是文件传输协议的简称，它是TCP/IP协议簇应用层的协议之一，和HTTP协议处于同一层次应用层。在TCP/IP协议中，FTP标准命令TCP端口号为21，Port方式数据端口为20。20端口用于在客户端和服务器之间传输数据流，21端口用于传输控制流。

打开“FreeNAS WebGUI”登录后，点击上方菜单“服务→FTP”打开设置界面，首先进行全局设置，勾选右上侧的“启用”，根据自身需求来设置IP最大连接数、端口等参数，此外注意勾选“仅允许授权的用户，匿名用户无法

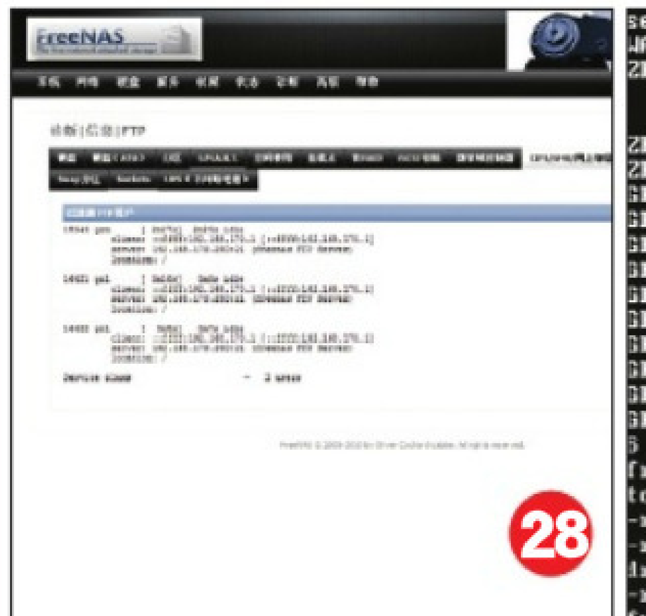
连接”，点击“保存并重启服务”（图26）。然后建立FTP访问用户，首先在“/mnt/ad0”用户数据分区里新建“ftp”文件夹。返回“FreeNAS WebGUI”再在“权限→用户”里点击右下方的“+”，新建两个测试用户，分别为“gzm（主要群组：ftp，Home directory：/mnt/ad0/ftp）；gz1（主要群组：guest，附加群组：ftp，Home directory：/mnt/ad0/ftp）（图27）。

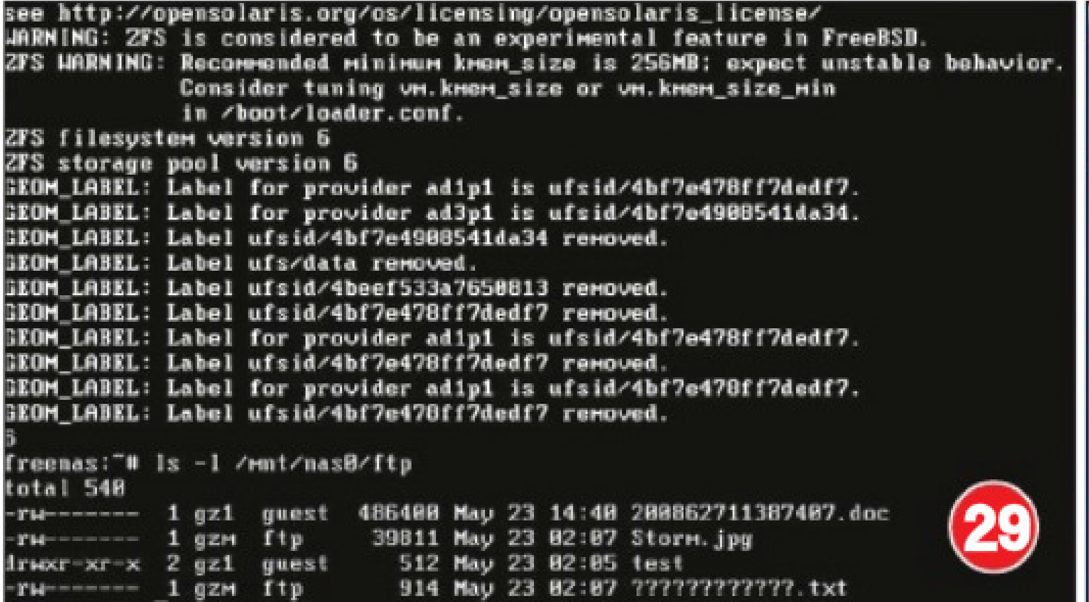
使用浏览器输入“ftp://192.168.170.250”，分别使用以上两个用户登录，可发现两者都能正常登录而且能正确创建文件夹、上传文件（图28）。不妨在FreeNAS的Shell中使用“ls –l”查看“/mnt/ad0/ftp”文件夹的权限，发现两个用户都只有“FTP”文件夹的“rw”权限，也就是说两者各自上传的文档无法相互下载，也无法进行删除管理。因此如果希望“ftp”群组拥有完整的“rwx”权限（读、写、执行），应使用“chmod g+x ftp”命令赋予用户组“ftp”执行权限（图29）。

FreeNAS的FTP服务器一个让人头痛的问题是乱码，具体表现在使用IE浏览器登录FTP服务器后，无论新建中文名文件夹还是上传中文名文件，IE浏览器登录的FTP窗口中虽然显示正常，但使用FTP工具例如“FlashFXP”登录服务器后，就会显示上传的中文文件名乱码，或者使用网上邻居访问FTP的内容也是乱码（图30）。这个问题主要是IE浏览器默认会使用UTF-8编码产生的，解决的办法也非常简单，即使用专门的FTP工具（如“FlashFXP”）来访问FTP服务，或者其他第三方非IE浏览器来访问，乱码的问题迎刃而解。











四、高级存储服务实例——iSCSI连接

网络文件读写存储仅仅是NAS设备的最基础功能，在此之上FreeNAS提供了各种高端的网络存储服务功能，例如用于远程文件同步的Rsync服务、Unison服务，用于多媒体影音的UPnP服务、iTunes/DAAP服务，以及大型企业环境中高端iSCSI服务等等。这些高端网络服务与基础网络存储服务有着较大的功能性能差别，例如iSCSI服务器的硬盘可被局域网其他计算机直接认作本地硬盘，完全可对其进行设定权限、格式化不同文件系统，压缩等等各种高级操作，而CIFS/SMB服务的共享文件夹仅只是可以简单映射为本地一个分区，当然两者的网络传输效能和稳定性也有巨大的差距。以下我们来实例操作开启FreeNAS上的iSCSI服务，使用“SoftRAID”建立高性能的网络iSCSI设备，并为局域网中Windows计算机添加iSCSI设备。

在千兆局域网的高速网络环境中，网络传输速率在理论上已超越普通家用硬盘的内部数据传输速率，要改善硬盘内部数据传输速率最简单的方案当然是组RAID，如果不想为硬件投资又想提升传输性能，那么可采用FreeNAS提供的SoftRAID功能——支持RAID 0/1/5。

这里要做的是建立两块硬盘的RAID 0，首先仍然来到“硬盘→格式化”界面，将已添加的两块新硬盘的文件系统选择“software RAID”后格式化（图31）。点击上面菜单“硬盘→Software RAID”，切换到RAID 0管理页面点击右侧的“+”进入添加页面，使用Ctrl键复选刚才格式化好的两块硬盘，设置RAID名字为“ra1”，并且勾选“建立并初始化RAID”，然后点击添加按钮回到管理页面（图32）。





在管理页面可看到刚才添加的“ra1”磁盘阵列，其尺寸和状态是初始化，点击上方的应用更改按钮，确认“ra1”磁盘阵列的容量已变为两块硬盘之和，状态变为“UP”（图33）。点击上面菜单“硬盘→格式化”，对新设置的“ra1”磁盘阵列进行格式化，注意这里的格式化文件系统要选择“UFS（GPT and Soft Updates）”，区别于之前两块硬盘ad2、ad3的software RAID，点击“格式化硬盘”进行格式化（图34）。





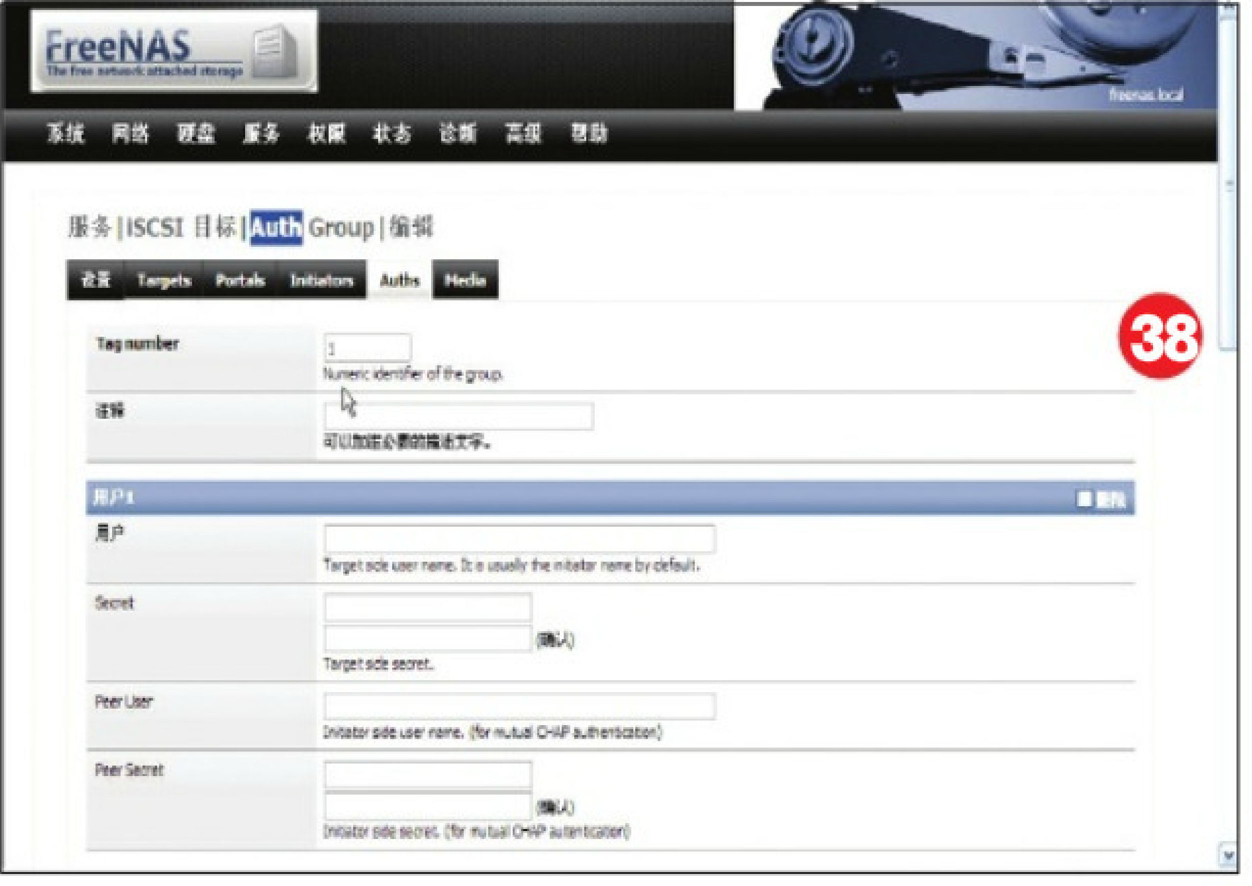
点击上面菜单“硬盘→挂载点”挂载“ra1”磁盘阵列，类型选择硬盘，硬盘选择“ra1”磁盘阵列，分区类型选择“GPT partition”，Partition number选择“1”，文件系统选择“UFS”，Mount point Name填入“ra1”，点击添加挂载磁盘。检测配置是否成功。在“状态→系统”里查看系统信息，即可看到刚才挂载的“ra1”作为一块硬盘在系统中工作（图35）。点击进入“服务→iSCSI 目标”管理界面，首先切换到“Portal”页面，点击右边的“+”添加一个“Portal group”，使用NAS机器默认的的IP地址和端口即可（图36）。





然后切换到“Initiator”页面，点击右边的加号添加一个“Initiator group”，在这里设置可以连接iSCSI的IP地址，连接机器跟NAS机器属于同一网段则使用默认的IP地址，否则要填写连接机器属于网段IP地址，点击添加并应用更改（图37）。继续切换到“auth”页面，点击右边的加号添加一个“auth group”，在这里可以选择iSCSI连接时的验证方式，用户可以设定单向的CHAP认证或者是双向的Mutual CHAP认证方式的用户名和密码，这里为了方便测试留空即可，点击添加并应用更改（图38）。





切换到“Targets”页面，首先点击Extent选项右边的加号添加一个“Extent”，类别选择“文件”，路径选择刚才建立的“ra1”，注意文件大小一定要设定，否则iSCSI启动会失败，点击添加并应用更改（图39）。接着点击目标选项右边的加号添加一个“目标”，类别选择“硬盘”，





Portal Group、Initiator Group、以及Auth Group均使用之前设置的“tag1”，点击添加并应用更改（图40）。最后切换到“设置”页面，勾选右边的“启动”选项，将“查找Auth组”设置为“tag1”，其余选项保持默认值不变即可，点击保存并重启服务（图41）。之后点击上面菜单“硬盘→管理”界面，切换“iSCSI初始”页面并点击右方的加号，在这里填入之前设定iSCSI的信息即可，点击添加并应用更改（图42）。

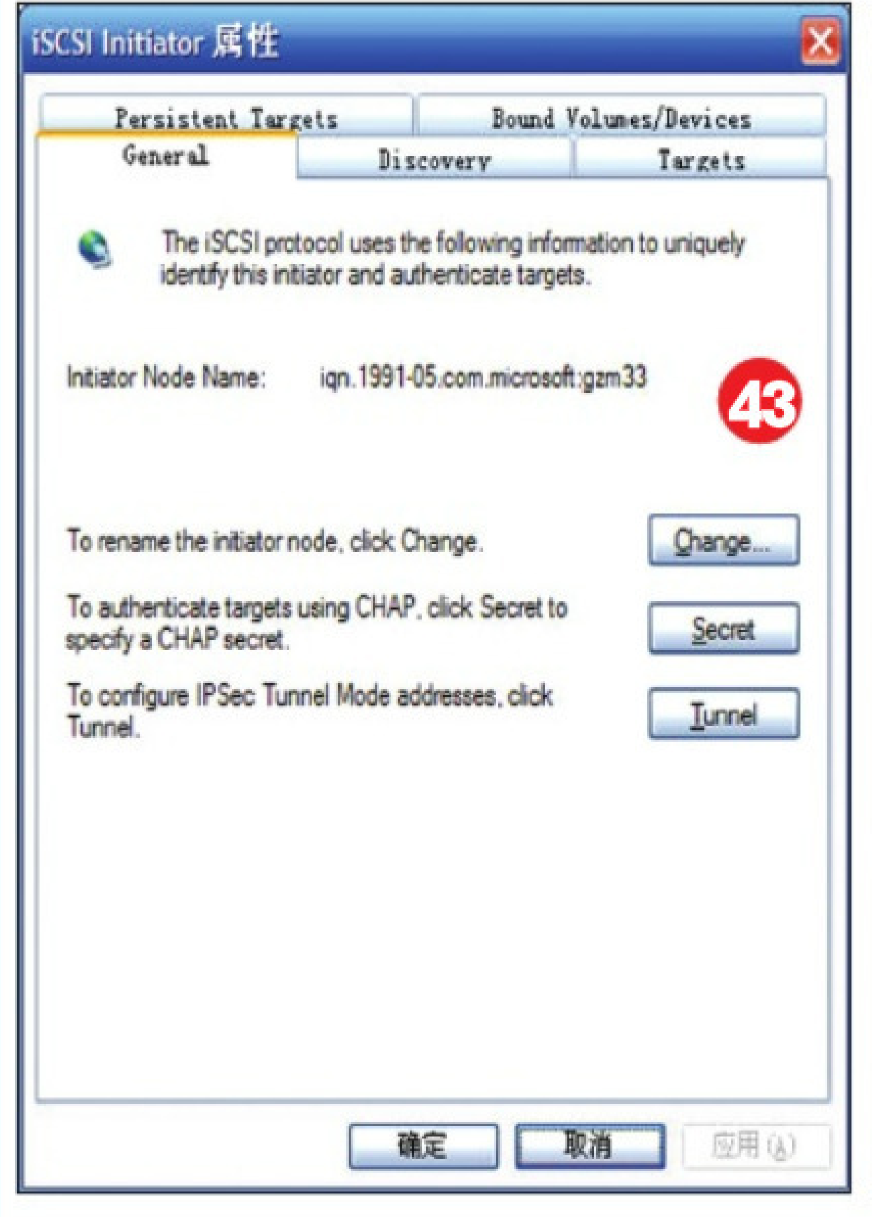


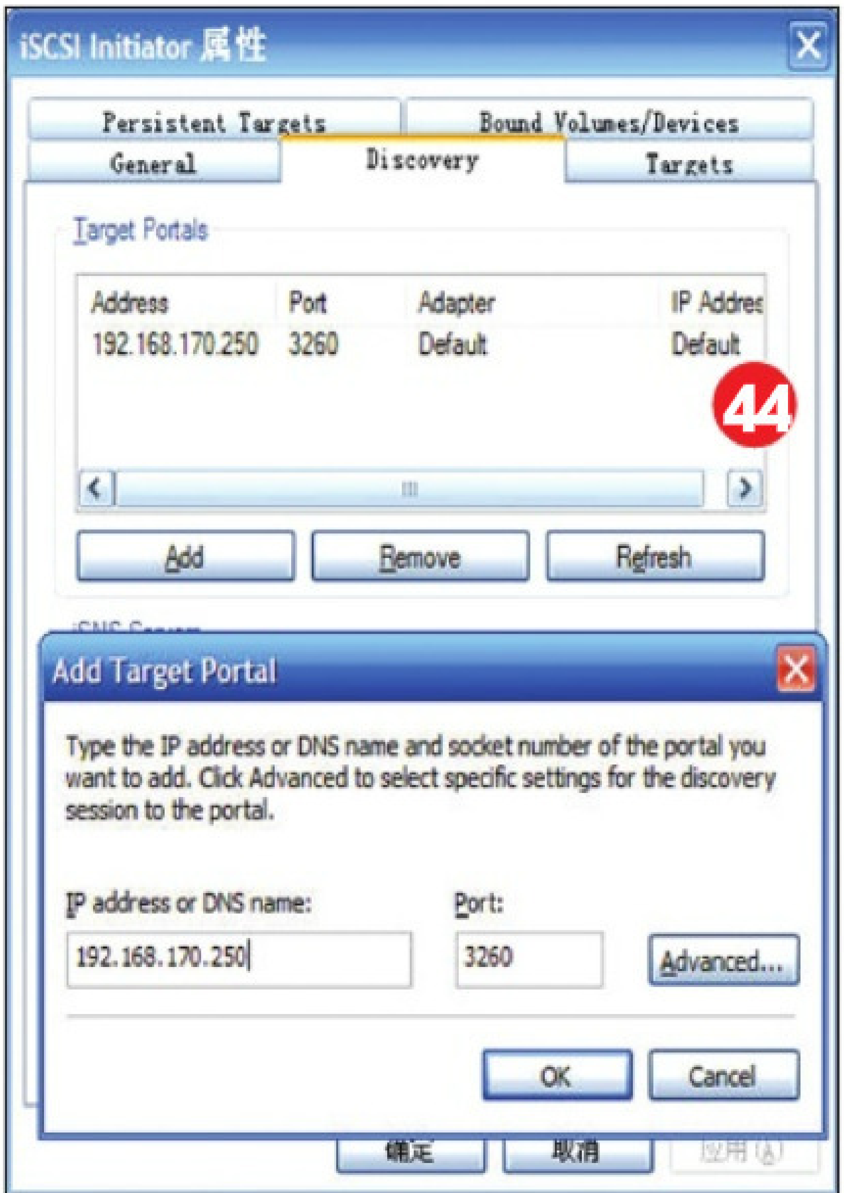


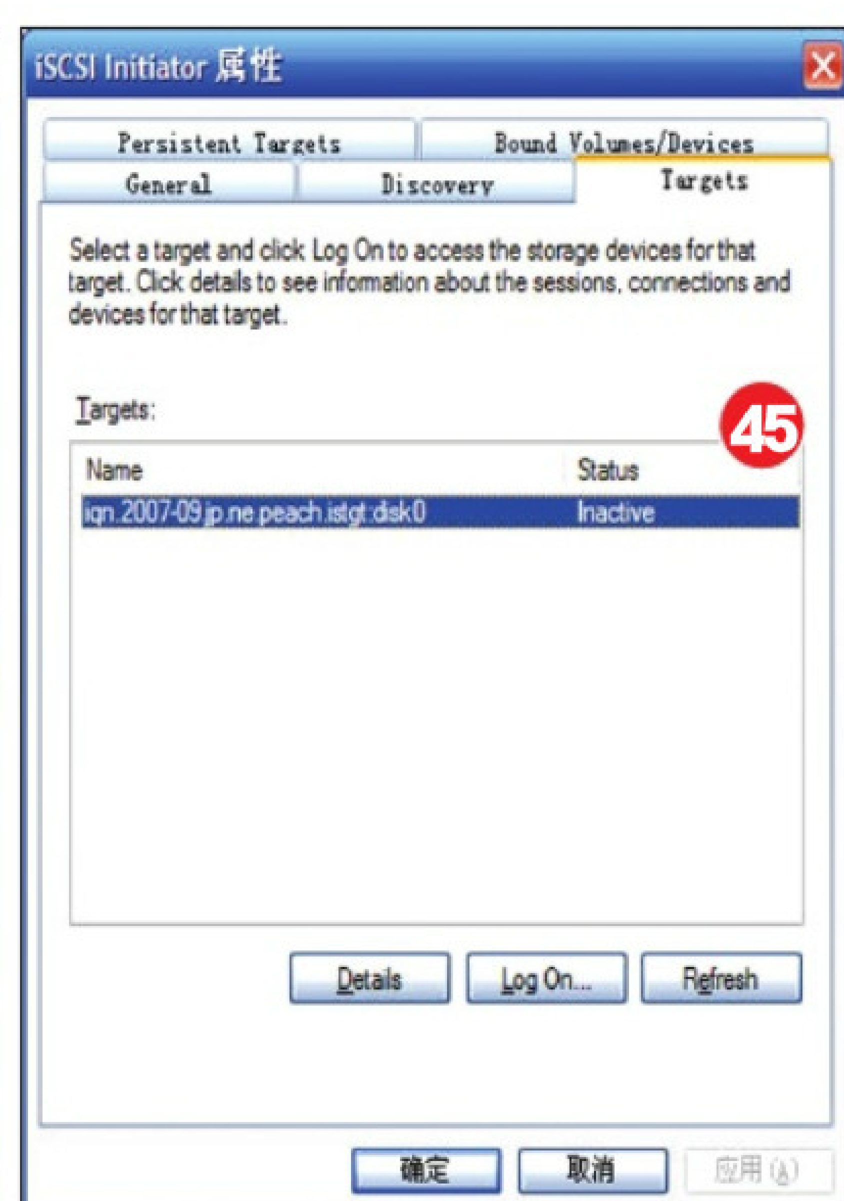


现在可尝试使用局域网中计算机连接iSCSI设备，Vista/Win7直接内置了iSCSI的驱动程序，WinXP需要用户自行安装微软提供的安装程序（http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=12cb3c1a-15d6-4585-b385-befd1319f825&displaylang=en）。以WinXP为例，进入控制面板点击启动“iSCSI Initialator”，注意“General”页面中的“Initiator Node Name”，这是由启动器自动生成的唯一名称，也是iSCSI启用Mutual CHAP认证所需的信息（图43）。将Microsoft iSCSI Initiator切换到“Discovery”页面，点击“Target portals”选项下“add”按钮，填入主机的IP地址（图44），如果顺利会将目标添加入对话框，否则会出现错误提示。

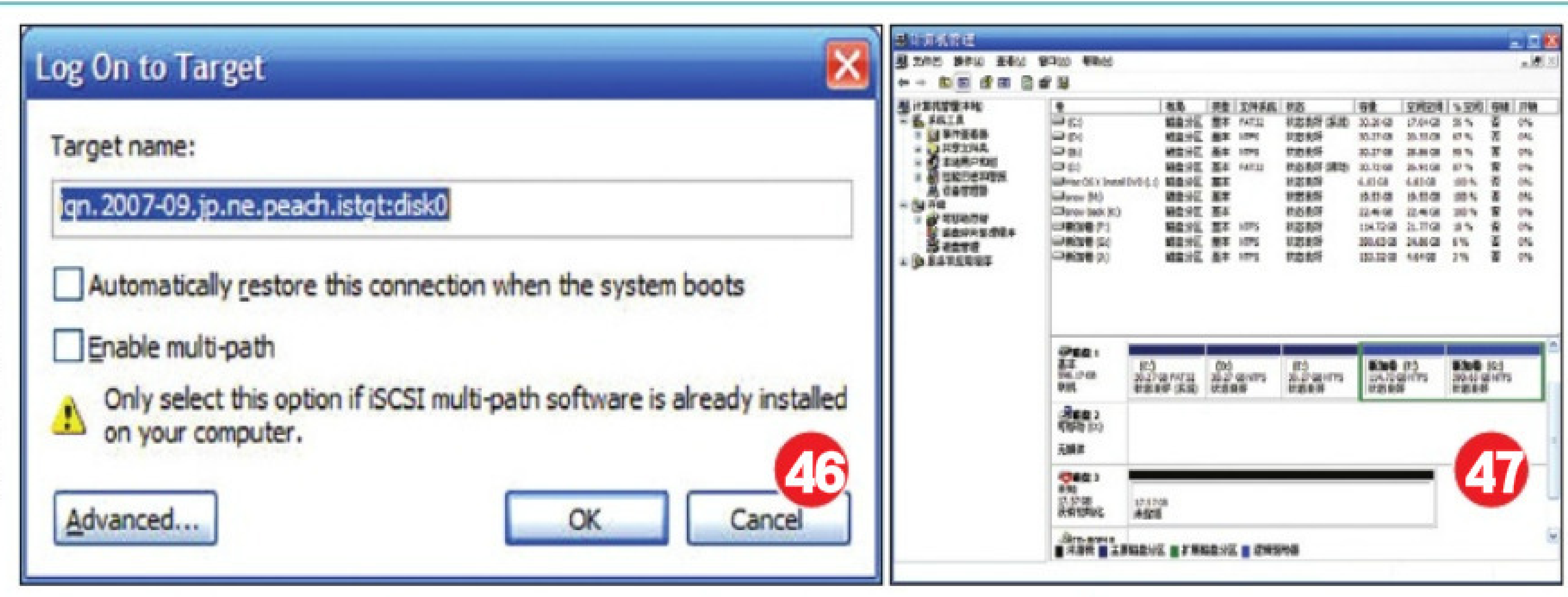
接着切换到“Targets”页面，此时对话框中应该出现了FreeNAS中的iSCSI服务器，而且其状态是未工作（Inactive），选择并点击“Log On”来登录服务器（图45）。在登录对话框中如果勾选“Automatically restore this connection when the system boots”，则每次开机时计算机都会自动连接该iSCSI，点击“Advanced”按钮能够设定登







录认证等高级设置（图46）。成功连接iSCSI并且看到设备状态是“Connected”后，打开“控制面板→管理工具→计算机管理”，点选“磁盘管理”即可看到计算机中已经新增了一个17GB的硬盘，将其初始化后完全可以作为本地硬盘一样使用，无论是空间分配、权限分配还是硬件管理器中，iSCSI的表现和本地硬盘没有任何区别（图47）。



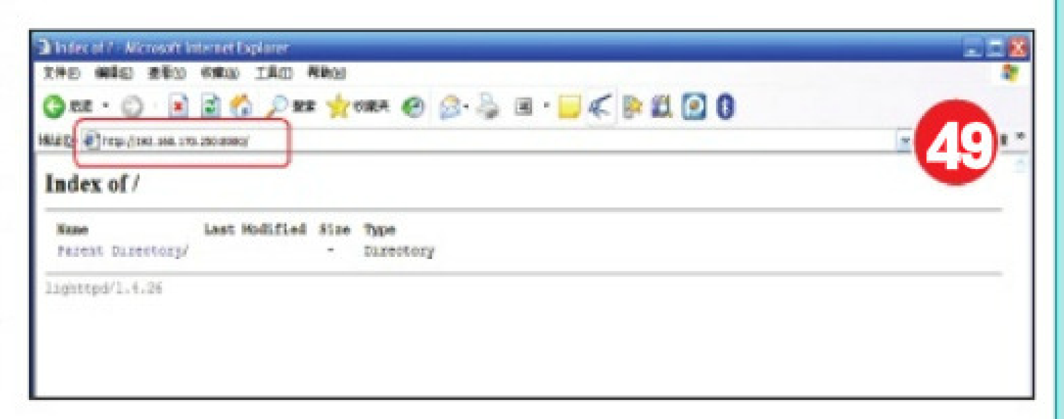
五、互联网应用实例——架站和BT下载

其实对于普通家庭而言，24小时不间断运行的NAS设备的最大意义绝对不是在线存储，而是互联网的不间断连接应用。下面我们使用FreeNAS架站和BT下载，恰好涵括了互联网的进出连接应用。

打开“FreeNAS WebGUI”登录后，点击上方菜单“服务→网页服务器”打开设置界面，勾选右边的“启动”项。设置协议使用“http”，如果需要加密传输则选择“https”，注意默认的网页服务端口80已经被FreeNAS的远程管理占用了，因此这里设置为8080（当然也可修改FreeNAS的远程管理端口）。然后设置根目录文件夹，勾选“开启目录清单”，点击“保存并重启服务”（图48）。

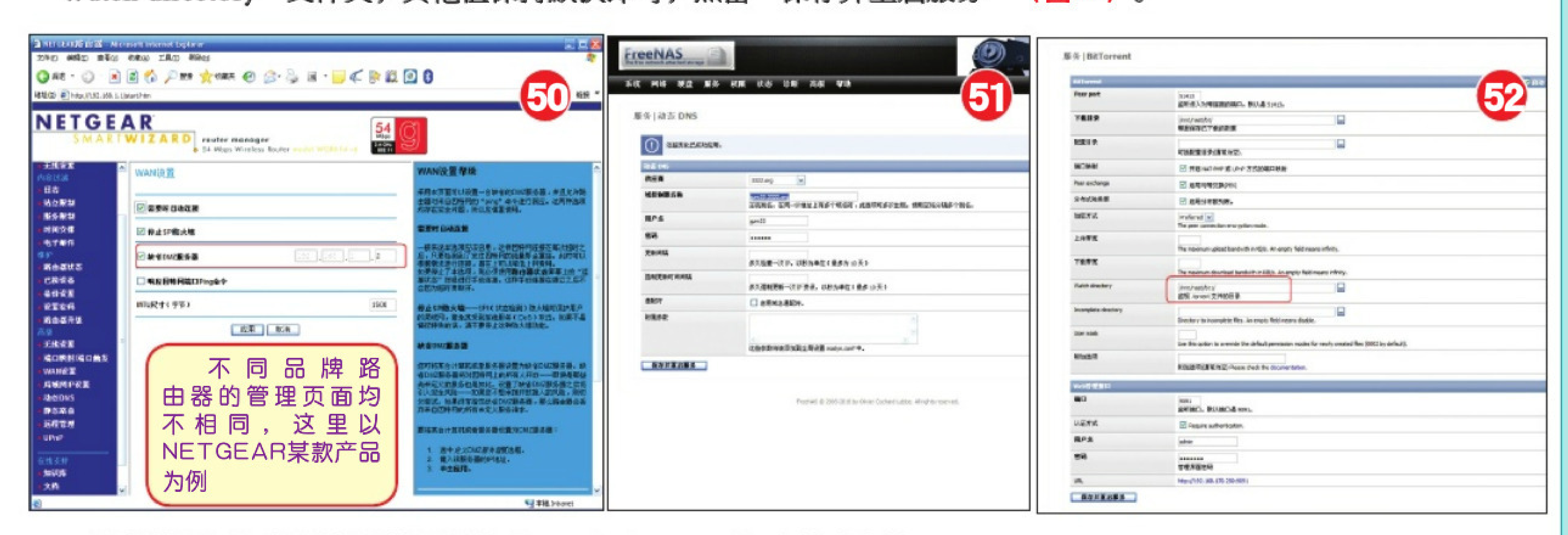


在网络浏览器中输入地址“http://192.168.170.250:8080”，浏览器成功打开页面，这是由FreeNAS服务自行生成的网络服务的索引文件，因此缺乏任何可读性的信息（图49）。使用文本编辑器新建“test.php”文档，内容只要一句“<?php phpinfo(); ?>”即可，将文件上传至FreeNAS的web文件夹中，在网络浏览器中输入地址“http://192.168.170.250:8080/test.php”，成功打开的页面证FreeNAS的Web服务器支持PHP，其当前版本为“5.2.12”，HTML当然更不在话下。

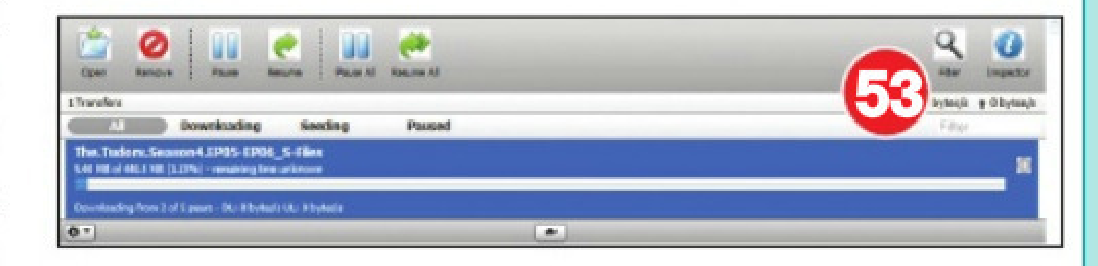


由于NAS设备多数处于内网中，因此首先要保证在外网能够直接连接访问FreeNAS设备，这点需要用户在路由器中将FreeNAS设置为DMZ主机，或者是使用端口映射将8080端口映射到FreeNAS主机（图50）。由于大多数家庭使用ADSL，IP地址都是动态的（每次拨号后都不相同），因此外网访问可以通过动态DNS来实现地址的转换。打开“FreeNAS WebGUI”登录后，点击上方菜单“服务→动态 DNS”打开设置界面，勾选右边的“启动”项。设置自己注册的动态域名，用户名和密码，点击“保存并重启服务”（图51）。如此设置后即使互联网地址更改后，外网用户也能通过动态域名顺利访问内网中的FreeNAS所提供的网页服务器。

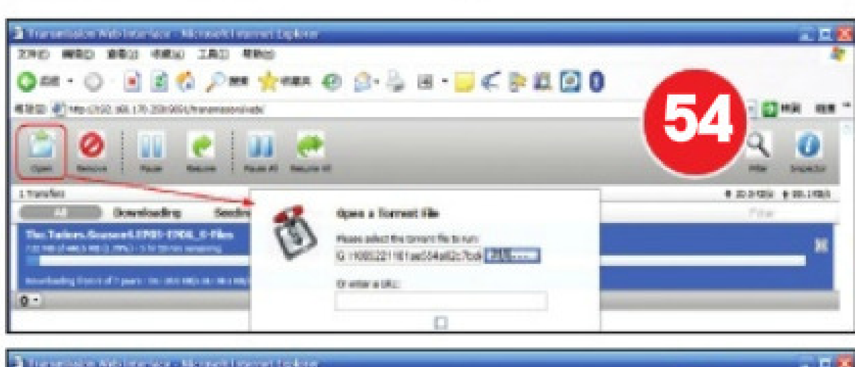
而对于BT下载，在打开“FreeNAS WebGUI”登录后，点击上方菜单“服务→BitTorrent”打开设置界面，勾选右边的“启动”项。这里主要是设置下载目录的位置，如果希望能够自动加载服务器上更新的种子，那么还需要设置“Watch directory”文件夹，其他值保持默认即可，点击“保存并重启服务”（图52）。



我们使用网上邻居向之前设置的“Watch directory”文件夹中放置一个BT种子文件，然后打开网络浏览器输入地址“http://192.168.170.250:9091”，打开BT的远程管理界面，发现刚才扔进的BT种子已经加载在任务列表中开始下载了（图53）。当然我们也可以使用远程管理界面来添加BT任务，点击界面上的“Open”按钮，在弹出窗口

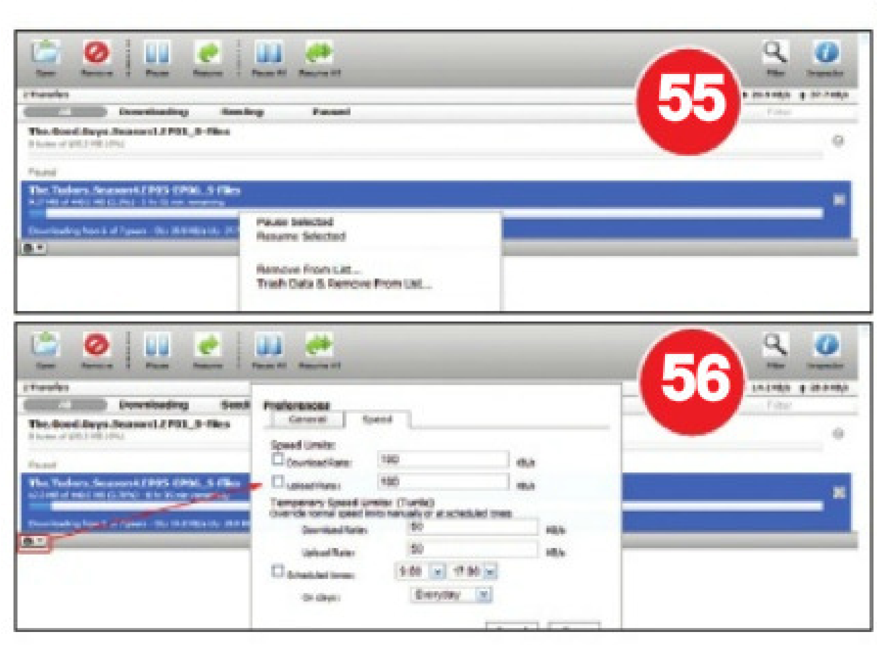


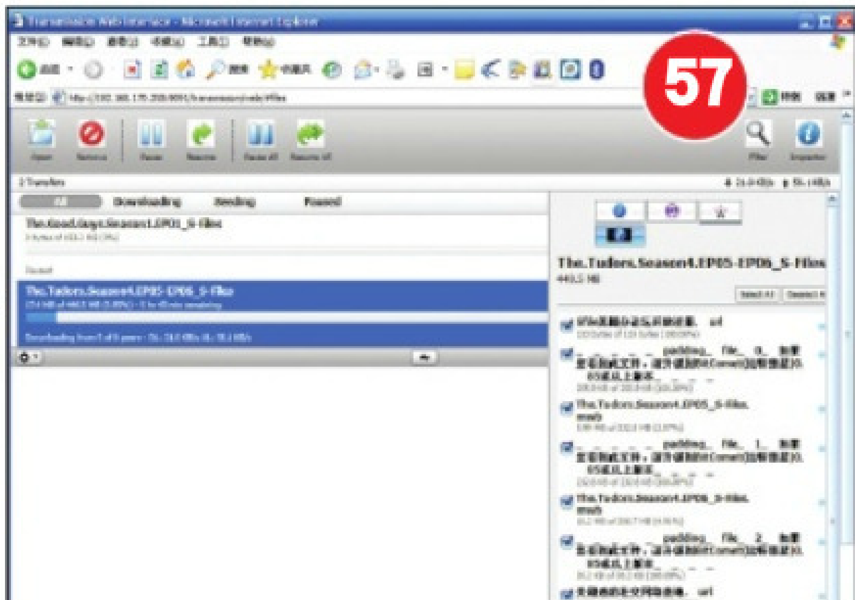
中选择本地下载的BT种子，或者是输入网络上BT种子的下载地址，都可以顺利添加BT任务（图54）。



使用右键点击远程管理页面上的BT任务，即可通过右键菜单完成BT任务的暂停和恢复、数据验证和任务删除等一系列操作（图55），注意BT任务所产生的数据，尤其是未完成的BT任务，一定要在这里移除而不是通过网络共享删除，否则清除其残留数据非常麻烦。

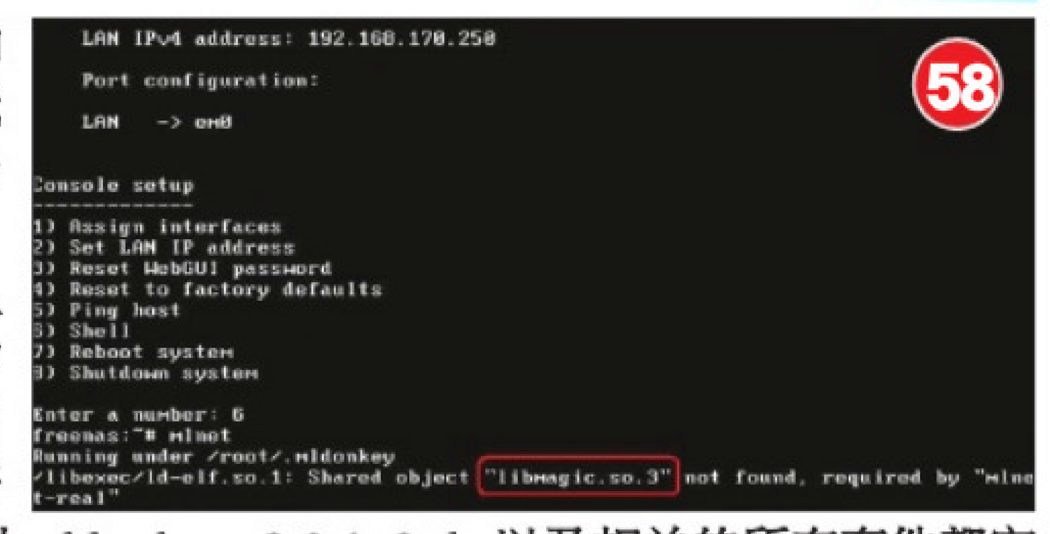
点击下面的齿轮图标用户可以设定BT任务的上传下载的速率限制、时间限制等一系列高级设置，也可以在此修改设定BT数据的存放位置，监视端口等等（如果FreeNAS主机不是DMZ主机，记住这个端口也要在路由器做映射）（图56）。假设我们需要选择下载某个BT任务中的某个文件，而不是下载整个BT任务该怎么办？点击右上方的“Inspector”图标，在弹出窗口中点击“file”图标切换到文件选择页面，去除不需要下载文件前的勾选即可（图57）。





六、扩展性应用实例——电驴下载

目前为止我们一直使用的都是FreeNAS安装包所附带的服务和功能，但事实上FreeNAS具有很大的功能扩充性，需要的是通过下载FreeBSD的软件安装包来获取用户所需要的功能，下面我们实例操作为FreeNAS添加另一个最常用的网络下载协议——电驴下载。



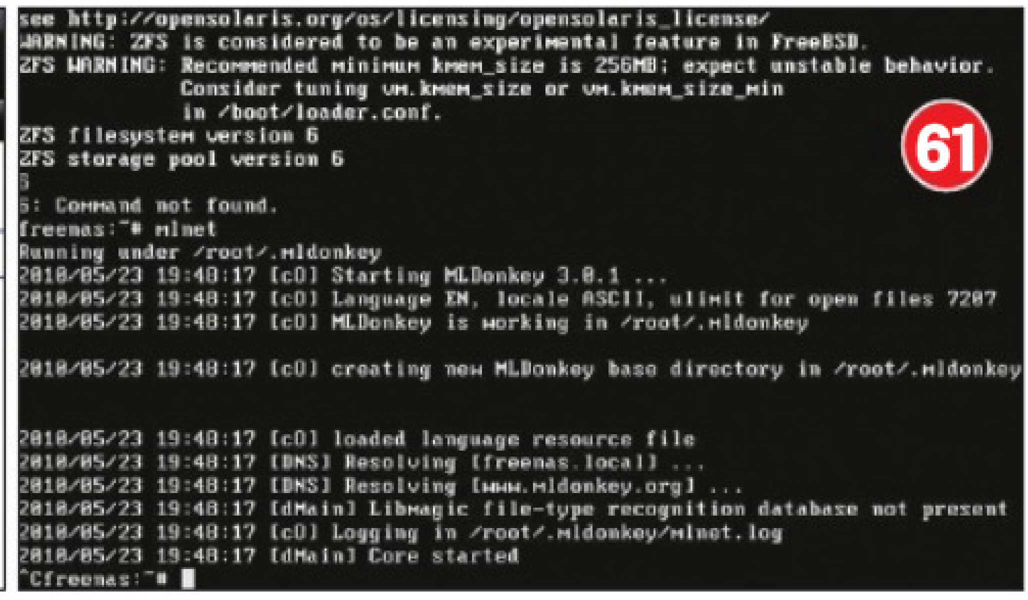
首先直接操作FreeNAS主机，在文本控制菜单中选择6进入“shell”，输入命令：pkg_add –r ftp://ftp4.freebsd.org/pub/FreeBSD/ports/i386/packages-6-stable/All//mldonkey-3.0.1_3.tbz，系统就会自动下载并安装相关的软件包，下载安装过程比较漫长应耐心等待。打开“FreeNAS WebGUI”登录后，点击上方菜单“系统→软件包”，确认mldonkey-3.0.1_3.tbz以及相关的所有套件都安装成功（图58）。

重启FreeNAS主机，进入菜单后键入“6”进入“Shell”，执行命令“mlnet”，发现软件由于缺少“limagic.so.3”文件而无法执行，用户可以从FreeBSD的光盘中提取，或者下载笔者上传的文件（http://url.ie/6c72）（图59）。

打开“FreeNAS WebGUI”登录后，点击上方菜单“高级→执行命令”界面，点击上传旁的浏览按钮将“limagic.so.3”文件传到系统临时区（图60）。继续在执行命令行输入命令“cp /tmp/libmagic.so.3 /usr/lib”，点击执行按钮，将系统临时区的libmagic.so.3文件拷贝到FreeNAS系统的“/usr/lib”下（图61）。再次回到FreeNAS主机中开启“Shell”，执行命令“mlnet”，现在软件顺利执行起来，不过由于还要进一步配置，先按“Ctrl+C”键终止进程。







回到“FreeNAS WebGUI”登录后，点击上方菜单“高级→文件编辑器”界面，在文件路径中输入“/root/.mldonkey/downloads.ini”，点击“载入”按钮即可在编辑区看到文件内容。查找字段“allowed_ips”，在其内容中添加可以远程管理访问的IP地址，多网段使用分号即可，修改完毕后点击“存储”按钮保存文档。接着使用“FreeNAS WebGUI”登录，点击上方菜单“权限→用户/组”，增加一个“mldonkey”运行账号“mlnet”，用户名“mlnet”，主要群组“admin”，Home directory“/mnt/nas0/mlnet”。

再次回到FreeNAS主机输入6进入“Shell”，执行命令“mlnet”启动软件。使用浏览器输入地址“http://192.168.170.250:4080/”，现在可以看到FreeNAS中正在运行的mldonkey的远程管理界面了。在mldonkey的远程管理界面中点击上方“DL”按钮，在弹出的输入框中输入电驴文件下载的链接，点击下方的“Input”按钮，就可导入电驴的下载任务。点击上方的“Transfers”按钮，即可看到刚才添加的下载任务，不过中文名任务会存在着乱码问题。对于乱码的任务只能点击打开编辑页面，手动修改为正确的中文名。其实mldonkey不仅支持电驴下载，对于BT、FTP、HTTP等多种下载任务都能胜任，其具体应用留给大家继续探索。P



有图无真相！
——体验Photoshop CS5的神奇新功能

■北京 Hatan

关键字：Photoshop CS5

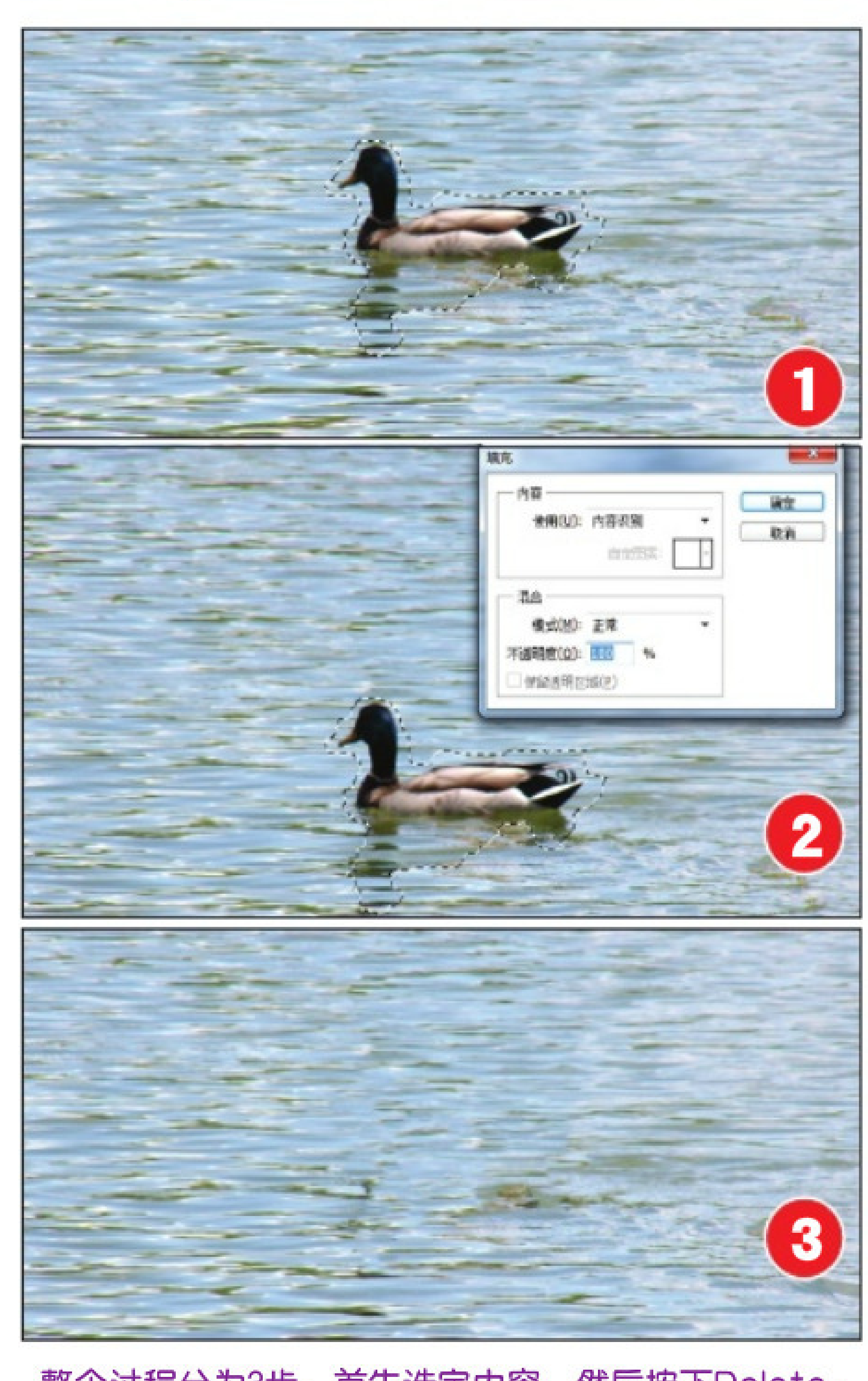
编者按：Adobe CS5中，许多人更关注其中的Photoshop CS5，因为这个版本中加入了许多令人震撼的新特性，这些功能的最大特点就是哪怕你没有多少“PS功底”，也能快速创造出令高手瞠目结舌的效果，下面我们就通过几个例子来看看它们的神奇功能。

看“内容识别”表演魔法

1.清除图中不要的部分

“内容识别”（Content Aware），是笔者眼中最重磅、最神奇的新特性，正是这个功能的加入，让我们能做到过去可望而不可及的效果。例如我们想让下图中的鸭子消失（图1），这在以往的Photoshop中几乎是件不可能完成的任务，因为鸭子删除后留下的空白要用“仿制图章”慢慢修补，而多数人是很难有如此巨大耐心的。更何况即使耐心奇佳，普通用户也很难做出令人满意的最终效果。“内容识别”便弥补了这方面的缺憾，在新版本中只要将图中的鸭子选定后，按下Delete键就会弹出“填充”对话框（图2），默认就使用了“内容识别”填充选定区域，执行后的效果令人惊讶——鸭子消失了，就像从没存在过一样（图3）。

“内容识别”的原理是根据选区周围像素的分布规律进行填充，但这个功能也不是万能的，当背景图像比较有规律，而且移除对象所占空间越小效果越好，而当背景内容复杂多样，分布不明显时就很难达到完美。比如在下图中（图4），就出现了一些明显的错误（图5）。



整个过程分为3步，首先选定内容，然后按下Delete，最后点击确定看软件表演魔法。操作熟练的话几乎只会花几秒钟，而且也没有任何难度可言——试想在之前在版本中，即使是“PS高手”，如想达到同样效果，也至少会花去百倍以上时间。





想一次性去除图中的吊灯和悬挂广告，但由于图像过于复杂，软件无法正确处理，最终效果十分怪异



此外，在制作选区时也有值得注意的地方，例如在下面的风景图中（图6），我们想去掉其中的山峰，就要让选区稍稍大于本来边缘，达到“包住”的效果，否则就会留下明显的边缘痕迹（图7）。所以在用“快速选取工具”处理之后，可用“自由变换选区”做适当调整，最后就能得到令人满意的效果（图8）。

对于处理后留下的“边缘”，还可使用在Photoshop CS5中得到增强的“污点修复画笔”工具处理。选择该工具后，发现除以往的“近似匹配”“创建纹理”外，还多了一个“内容识别”（图9）。选择该项后，像使用笔刷一样将痕迹完全覆盖（图10），完成后可达到同样效果。





当然，“污点修复画笔”更适合用来清除图中的细小物件，如像广阔草地上的草垛（图11），用制作选区然后填充的方式无疑会浪费时间，但如用“污点修复画笔”的方式就会很方便（图12）。





2.全景照不留遗憾

喜欢拍全景照的人一定知道，当最终合成数张图片时，由于不可能保证每次拍照时高度、角度、位置完全一样，所以会出现类似图中的效果（图13），最终不得不遗憾地“裁掉”许多内容。而利用“内容识别”，我们可最大限度地保留所拍摄照片的所有部分。使用该功能时，可用“魔棒”快速选取所有空白区域，然后按下“Shift+F5”打开填充界面，参数保持默认，按下“确定”后开始填充。如果全景照非常大，需要填充的内容特别多，且处理器的性能不是很强，就不得不耐心等待一段时间。最后对比一下就能发现，通过“内容识别”填充后的全景图在表现力上有很大优势（图14）。


用“内容识别”填充后的全景照视野更为宽阔



3.抠出每根发丝

“抠图”是众多PS技巧中最基本的一个，不管是用“钢笔”还是“通道”或是其他滤镜，所有人都追求完美的效果，但如毛发、绒毛等细小繁杂的边缘，却是公认最难处理、最令人头疼的地方。对于这类问题，Photoshop CS5中加入了功能更强的“调整边缘”功能，抠图变得更轻松。

以这张博美犬图片为例，两只狗的毛发很难从背景中抠出，但我们可以先做出一个选区（图15），其中不必包括所有毛发，只需大致轮廓即



可，然后点击工具栏上的“调整边缘”（图16），弹出详细设置窗口（图17），利用其中的“智能半径”和调整边缘“对比度”“搜索/扩展”等功能，我们就能很轻松地从图中抠出毛发。

首先，我们选择一个适合的视图模式，在软件提供的7种模式中，笔者习惯在“纯黑”或“纯白”视图下操作，这样边缘与背景更易区分。相对的，其他视图也有各自特点，我们使用时可用快捷键“F”循环切换它们以找到合适的效果。接下来，我们用“调整半径工具”沿着狗的轮廓勾画（图18），这个工具的作用是调整边界区域，也可认为被它覆盖的范围将会进行处理，因此这个由我们来定义的边界区域最好包括前景和背景。在勾画时，笔刷的大小可通过快捷键“[”和“]”调整，过程中如选择了一些无关内容，可按住“Alt”键切换到“抹除调整工具”，以同样的方式将它们去除掉，以免选择区域内的像素颜色影响程序判断。

开启“智能半径”后，Photoshop还能根据覆盖区域的像素分布情况再做细微调整，勾选“显示半径”后能看到软件已经自动抠出了许多毛发，但也选择了一些容易造成程序判断失准的背景区域，为了取得最佳效果，我们选择“抹除调整工具”将它们除掉（图19）。最后我们选择将其输出到新图层，并为其添加了一个背景，得到最终效果（图20），可见两只狗的毛发已被完美抠出。最后，如果觉得毛色不够金黄，也可使用“净化颜色”功能，它能剔除抠出图像中与背景色相似的像素，其值越大效果越明显（图21）。

使用该功能时还有一些技巧，比如抠毛发时，“平滑”“羽化”要设置在较小值，如果可能的话尽量不用，因为这些设置的作用范围是整个选区，一些已完美抠出的毛发也会被波及到并被处理，导致细节大量损失。所以我们完全可以仅用“智能半径”“调整半径工具”及“抹除调整工具”得到想要的结果，输出到新图层中后进一步修饰。另外笔者使用时发现，对于其中的“对比度”选项，其值增大时边缘的过渡会变得更加不连贯，所以尽量不要使用它。

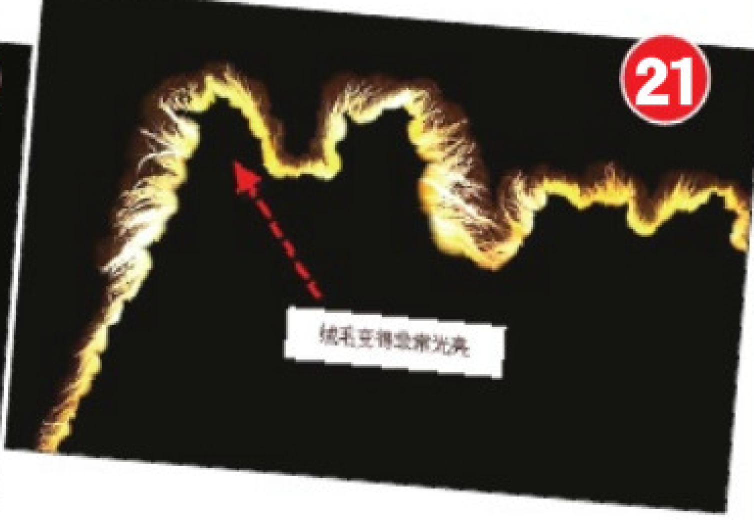












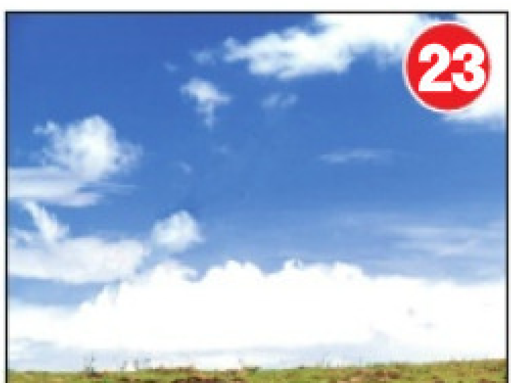
图像调节随心所欲

1.控制木偶——操控变形（Puppet Warp）

这个功能正如其名，可以改变图像中物体的形状。例如下面图中的长颈鹿（图22），如果我们想让它弯下头并抬起腿，变换一下动作，这在以往是极难实现的，但在Photoshop CS5中，完成这些效果只需要几分钟。

我们先做一些准备工作，用之前介绍过的抠图方法将长颈鹿从背景中分离出，再用“内容识别”填充空白部分，得到完整的背景图（图23）。然后切换到长颈鹿图层，通过“编辑→操控变形”进入到操控界面。这时可以看见，长颈鹿身上多出了许多网格（图24），仔细观察网格可以看出，该图层被分割为若干个三角形而且大小形状各不相同，而我们之后的“操控变形”便是以此为基础，通过不断改变三角形的大小来实现不同效果。











在“操控变形”状态下，鼠标指针变成了一个图钉的形状，我们在长颈鹿身上的主要关节处通过点击鼠标左键“按下图钉”（图25）。“图钉”的作用即是拖动时确立的固定点，也是用来改变图像形状的工具。在使用时，我们用鼠标按住其中一个图钉，向希望的位置进行移动，如果图钉位置不理想可按“Delete”键将其删除，若要同时移动多个图钉可在按住“Shift”键后依次选取，旋转图钉则用“Alt”键。最后，仔细调节图钉位置，得到想要的效果后按下回车键完成操作——得到了一只受地面不明物体惊吓而跃起的长颈鹿（图26）。

该功能也有一些设置选项，在工具条上还可见到“模式”“浓度”“扩展”三个主功能，其中后两项分别用来定义网格的密度和范围，网格越密集处理越精细，但也会占用更多系统资源，它们一般保持默认即可。模式选项中又有“刚性”“正常”“扭曲”三种方式，其中“扭曲”会改变纹理的密度，灵活使用能得到令人惊讶的效果。

2.完美摄影——"镜头校正"与"内容识别比例"

这两项功能是摄影爱好者尤为需要的，"镜头校正"可更轻易消除桶状和枕状变型、相片周边暗角，以及造成边缘出现彩色光晕的色像差。Photoshop还可根据各种相机、镜头进行自动校正，并通过软件的自动更新功能不断支持其他型号的相机。

例如在这张照片中（图27），我们想对其进行几何扭曲校正，就可用快捷键"Shift+Ctrl+R"进入该功能，在窗口左上角可见到常用工具（图28），将鼠标悬停到相应选项上会出现功能提示。我们使用"移去扭曲工具"和"拉直工具"对照片进行简单处理，先选择"拉直工具"，用鼠标沿地面画一条水平线，松开鼠标后调整完成。之后再用"移去扭曲工具"，方法与前者类似，按住鼠标左键后左右移动，直到几何失真消除，最后点击确定得到处理后的照片（图29）。如想进行更丰富的设置，可在窗口右上角选择"自定"，然后进行数项更为专业、精细的设置（图30）。

"内容识别比例"则可在不更改图像中重要内容（如人像、建筑、动物）的前提下调整图像大小，这与以往的"自由变换"有本质不同，之前在缩放时会改变图中所有像素，而该功能则基本不会对含重要内容的区域造成影响，如要在缩放图像时保留特定的区域，还可使用Alpha通道保护内容，对改善图片效果或适合排版等方面有重要作用。

通过"编辑→内容识别比例"进入该功能，图层便成为了可改变状态，拖拽位于中心的"参考点"以指定缩放时围绕的固定点。如图片中有人像，还可开启上方工具栏中的"保护肤色"功能（图31），最后拖拽边缘进行调整（图32）。









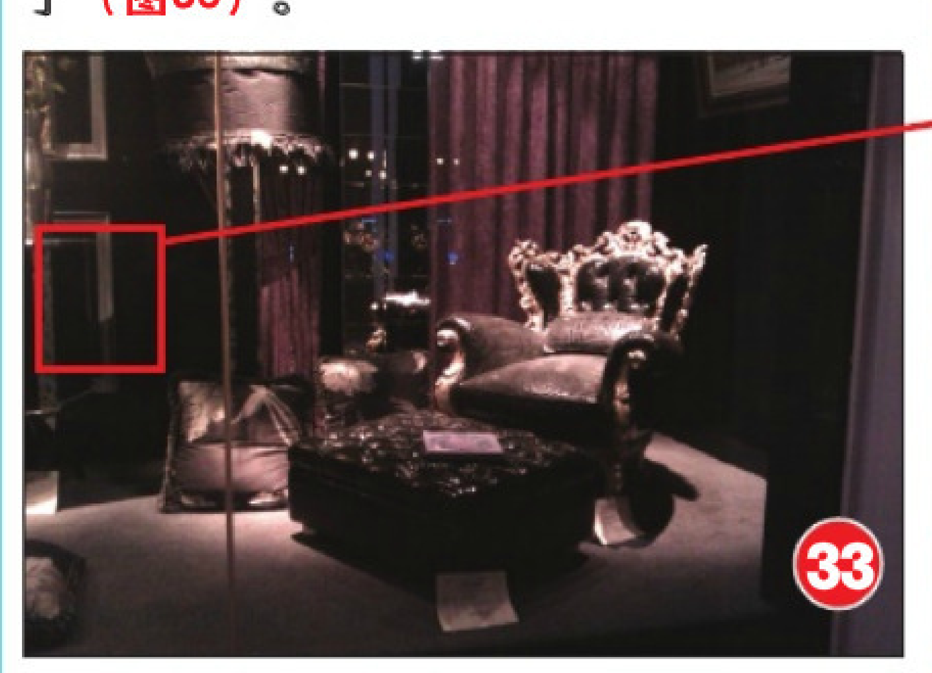
3.更干净的照片——去噪点

在高感光下，即使是目前的顶级相机也不能避免噪点，更何况我们多数人只使用普通DC或手机拍照，例如这样夜晚拍摄的照片（图33），放大其中暗部部分可见许多噪点。对于这种情况可使用Photoshop CS5中集成的"Mini Bridge"，当用它浏览照片时，在图片上单击右键可看到"在Camera Raw中打开"（图34），点击进入后可进行各项参数的调节，其中"细节"选项卡下的"减少杂色"功能可快速去除噪点（图35），适当拖拽其中的各项后就能得到一张十分干净的照片，即使放大后也不会看到噪点了（图36）。

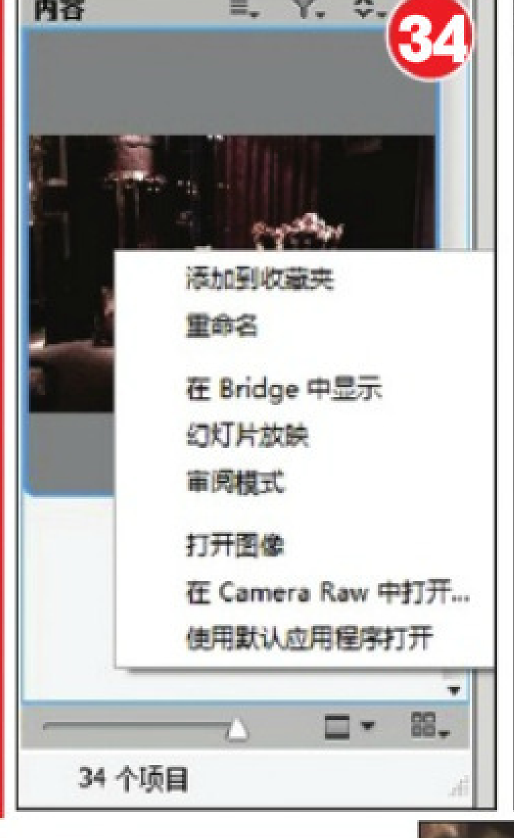


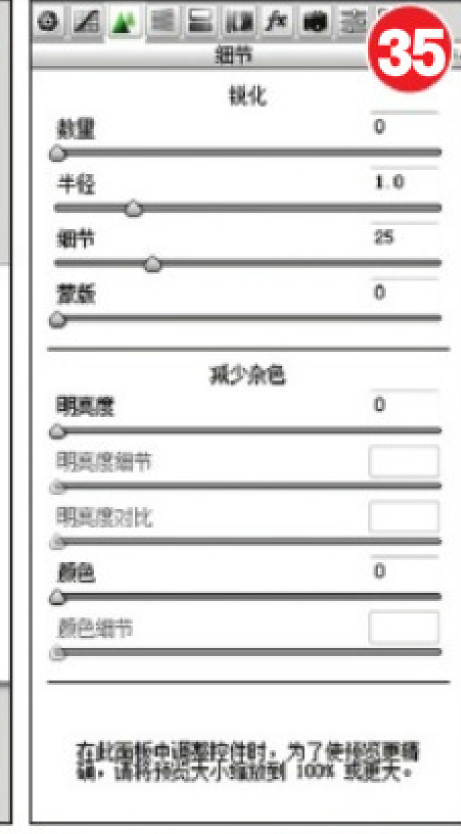


原图　　使用自由变换缩放　　使用内容识别缩放











结　语

本文介绍了Photoshop CS5中几个虽然简单却十分实用的新功能，不过Photoshop CS5的新特性远不止于此，其他如"混合画笔""高动态范围（HDR）""3D动画"等新功能也使摄影师、美术师的工作效率提升了许多，如果大家对它们感兴趣，不妨到Adobe官方教学网站（http://tv.adobe.com/）进行学习。



与PDF在一起——5款PDF周边工具

PDF全称“Portable Document Format”，意即“便携文档格式”，最初由Adobe公司首推，现已成为一种公开的国际标准文件格式。PDF文件在制作、传播、权限限制、保密等多个方面都有突出表现，各界人士越来越多地使用它，可以说如果你的电脑上没有一款PDF阅读器，注定会碰上许多麻烦。当然反过来说，如果拥有了本文介绍的这几款PDF周边工具，那你将与PDF文档相处得更好。

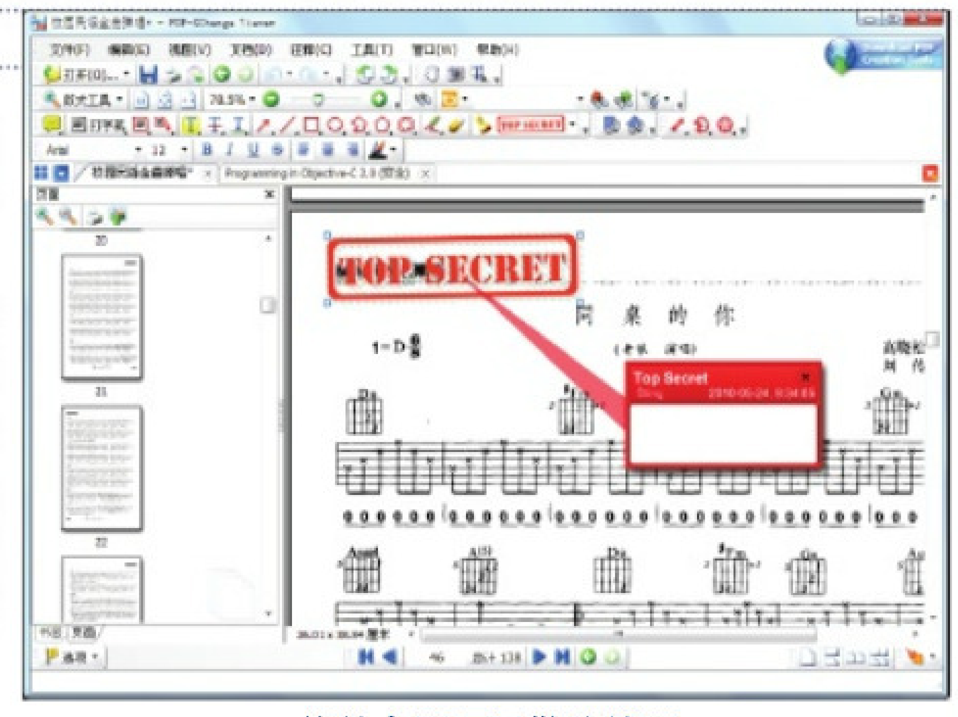
■北京 淮扬客

Adobe Reader替代者——PDF-XChange Viewer 2.042

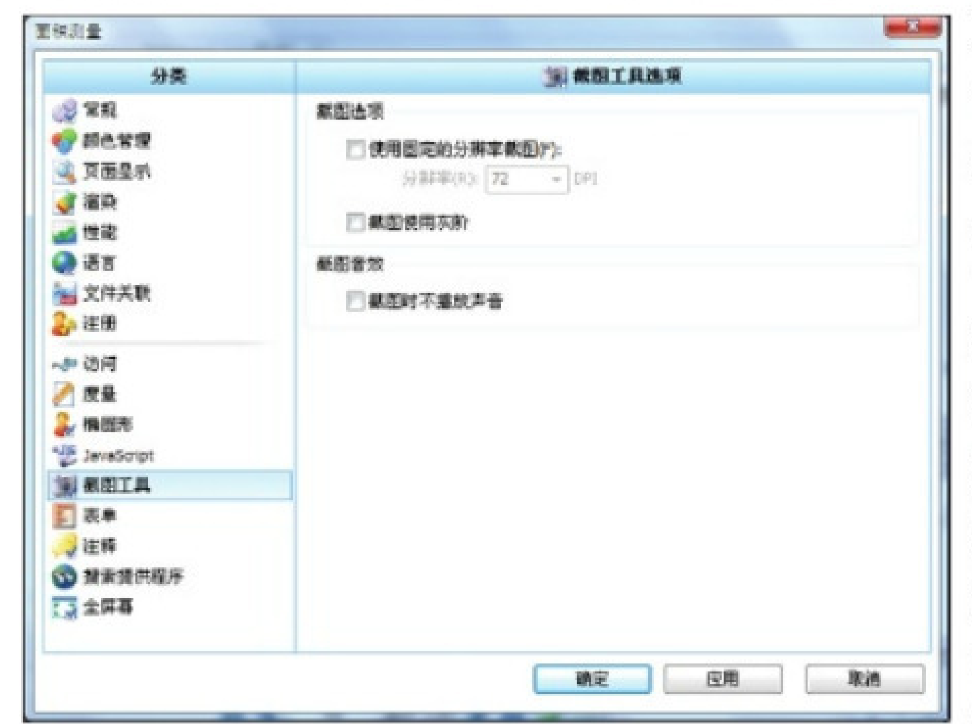
□大小：8.34MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=35910

在PDF阅读方面，兼容性最好的软件自然是官方制作的Adobe Reader，它会在第一时间兼容最新PDF标准，如果碰到新文档打开有问题，下载最新版的Adobe Reader是最好的解决方法。但如果你把它当作日常阅读PDF文件的工具，会发现它有至少3个缺点：1.打开速度慢；2.功能简单；3.时常要更新这更新那。而这里推荐的这款工具，则将以上缺点一扫而光。它有着轻盈的体积，更搭配以惊人的启动速度，即使是双击打开体积较大的PDF文档，也丝毫不会感觉到它有任何吃力。软件支持多标签页浏览，有类似IE7/8的多文件缩略索引视图，让你在打开多个文件时能快速进行定位。此外，使用它可将PDF文件中的单页、多页或局部导出为常见的图像格式，在某些情况下很实用（例如将PDF分享给没有阅读器的朋友）。对于文本可识别的PDF文档（不是那种整页扫描为图像的文字），它能进行快速文本搜索，该功能支持多文件批量操作，如果你要在一堆PDF文件中查找某个关键词它将非常好用！不过，最出彩的还是它强大的标注功能，利用该功能你可在PDF文件任意添加图案注释，图案注释包括箭头、线段、多边形、戳记（类似盖章效果）等，应有尽有，而且在你批注完成后，这一切都会保存到文件中。如果经常在一个团队中协同处理PDF文件（例如一个小组或上下级用PDF协同工作），这又是一个你选择它的重要理由。



软件主界面及批注使用



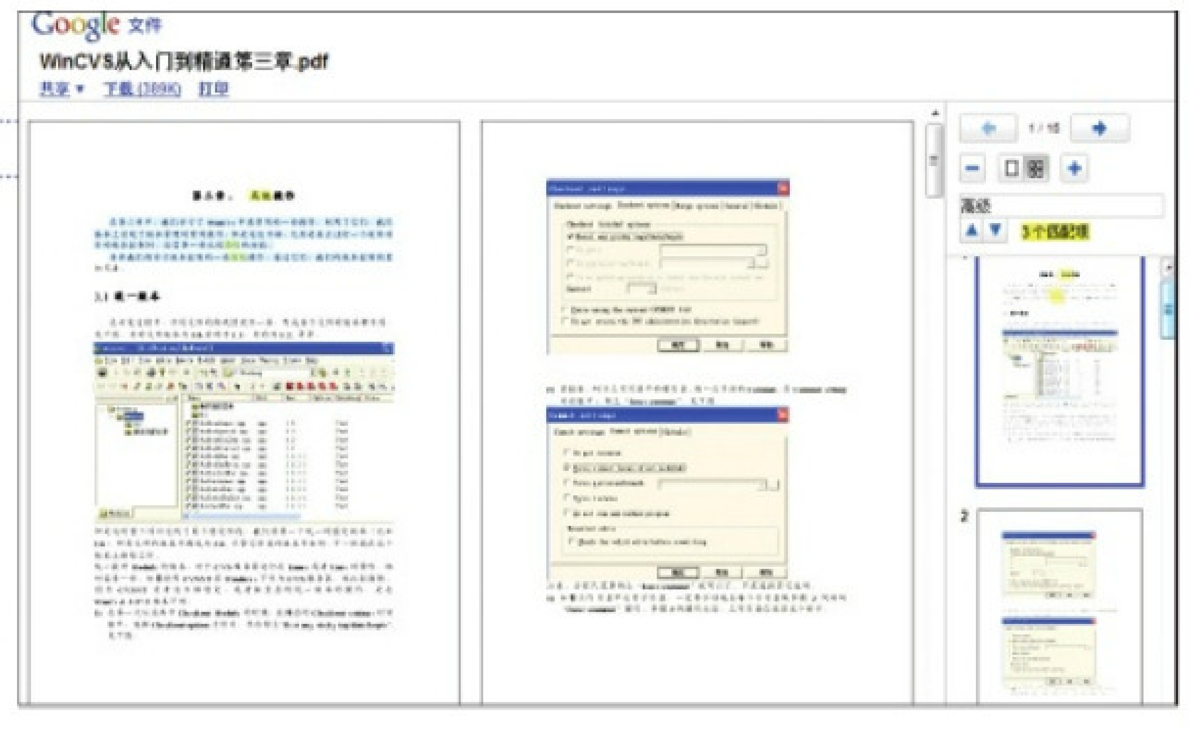
导出图像的参数设定

无需安装的PDF阅读器——Google文件

□大小：无需安装 □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://docs.google.com/viewer

假如因为各种原因，你没来得及在系统上安装任何一款PDF浏览软件，却很急需查看某个PDF文档，那么只要在联网状态下，“Google文件”可能就是此刻你的最佳选择。无需进行任何下载安装，你只要在自己的文件管理界面中将PDF文档上传，之后就能将其顺利打开（文件最大限制10MB，另外前提是你需要注册一个Gmail帐号）；或者如果你有自己的网络空间，也可将PDF文档直接上传，然后在Google文件查看器中直接打开该文档的URL地址。在功能方面，虽然目前Google文件只对PDF文件提供了最基础的支持，但已基本够你查看使用了：具备整页视图和双页视图，可随意放大、缩小页面；具有页面缩略图，有快速跳到上、下页的按钮；最后，它还支持对PDF中的文本内容进行搜索，对搜索到的关键词能逐一定位。当然，作为一款以网络为基础的在线软件，Google文件还允许你将文档共享给好友，让他们来查看或是编辑（在共享时可指定权限）；若是你的PDF文档如前所述，上传到了自己的某个网络空间中，那么还能用Google文件生成针对该PDF文档的链接，把链接共享给他人，当对方点击链接时，就会直接用Google文件打开该PDF文件。



Google文件的PDF阅读功能简洁却够用



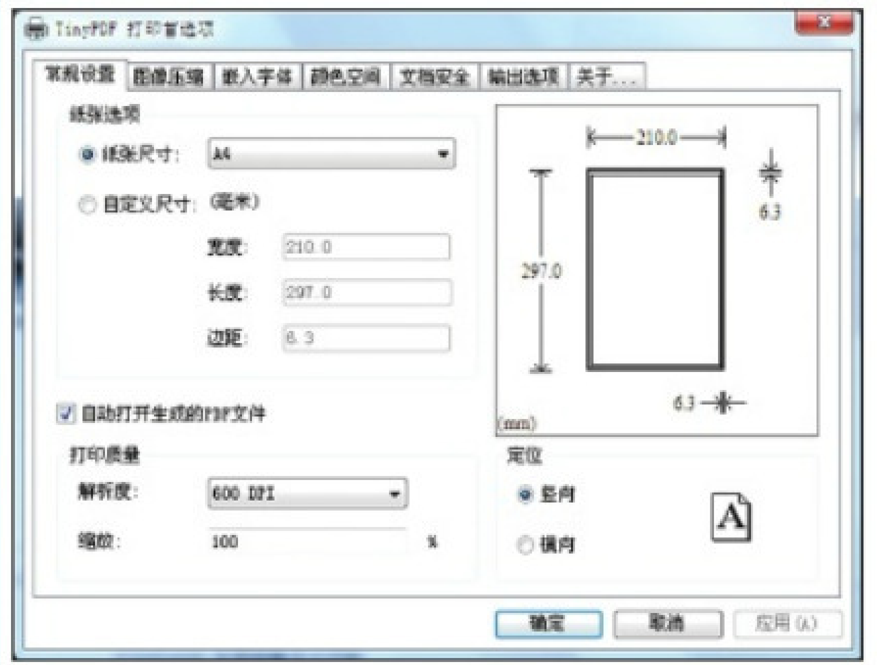
将PDF文件共享给好友

极限精简PDF打印——TinyPDF 1.0.2195

□大小：410kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.greendown.cn/soft/11171.html


软件除了显示为一个打印机，几乎没有任何其他系统负担

PDF虚拟打印机是很多PDF生成者必须要学会使用的一个工具，它的功能很简单：当你使用虚拟打印机打印某个文件时，最后并不会真的输出纸质文件，而是会将当前文档"打印"为一个PDF文件。这方面最专业的工具当然是官方Adobe的Acrobat（或者你也可用专业工具InDesign排版兼带PDF输出），不过一来该软件收费，二来它的体积大、速度慢，并且默认安装下还会在IE、MS Office中增加自己的插件按钮，不仅让有洁癖的人觉得别扭，也影响这些软件的启动速度。因此，不足500kB、却能实现Acrobat大部分功能的TinyPDF，自然会是这方面非常好的替代选择。本软件使用不依赖于PostScript、Acrobat等程序，完全可独立运行，安装时仅仅添加打印机，不会为系统增加任何其它的负担。而在功能上，利用"打印首选项"，你可设置PDF文档的多种参数，例如打印尺寸与精度、文档纸张方向、图像压缩算法（分别对彩色、灰色、黑白图像使用不同的算法）、嵌入字体、颜色空间、文档安全（设置用户密码、所有者密码及部分权限）、输入位置等——事实上这些设置的丰富程度已与Acrobat中的可设置项相差不多。最后，软件还提供了一个实用功能，就是可将额外文件附加到PDF文档中，在一些特殊的使用情况下能派上用场。


丰富的打印首选项

PDF全能转换——pdf2all 5.45

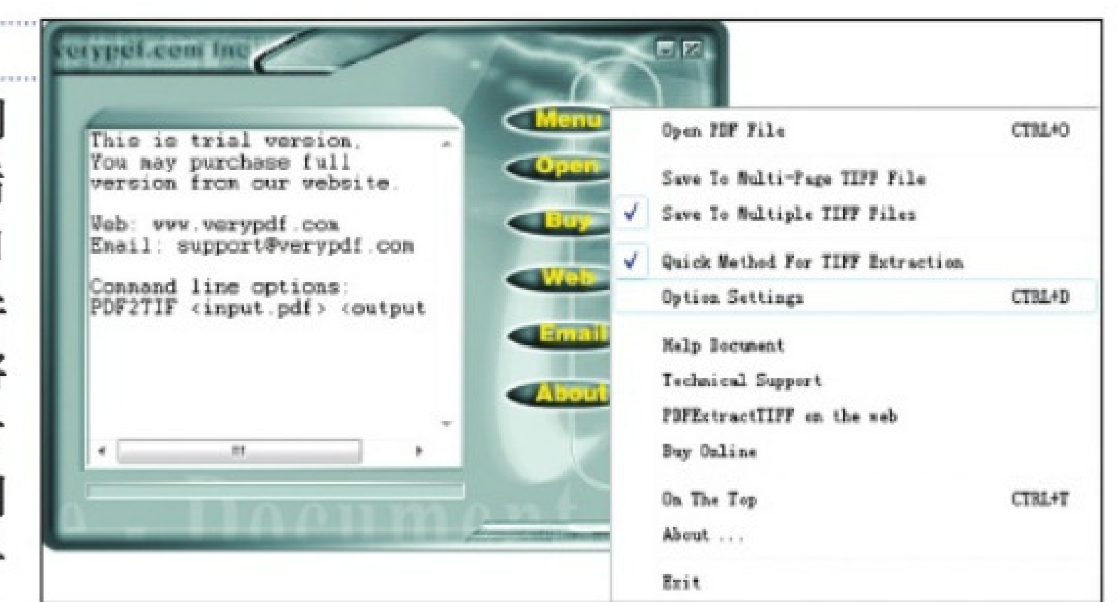
□大小：1.09MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/37743.htm


所有操作在一个界面中即可完成

使用TinyPDF，从理论上讲，任意文件向PDF的转换不成问题。不过要是想反过来，例如将PDF转回为网页、PowerPoint等文件，那就要另想办法了。这款软件刚好能够帮你解决这些问题，它基本上是一款全能的双向PDF转换软件，支持多种格式与PDF之间的转换，例如将Word、Excel、PowerPoint、Access、TIFF、PS（PostScript）等文档转换为PDF格式，将PDF格式转换为JPG、BMP、TIFF、EPS、PS、HTML、PPT等格式（很奇怪没有直接转换成Word格式的，也算是个小缺陷）。此外，它还支持一些特殊的转换，例如PDF文件合并、为PDF添加水印、PDF裁剪、PDF加密等，特别使用需求下，这些功能都是一针见血！软件使用很简单，使用内置的文件浏览器可很方便地找到符合转换要求的源文件，选定文件后再到"选项"区块勾选自己需要的各种设置，点击"开始"按钮即可转换。这里较遗憾的是，图形界面上不支持多选，不可批量转换，但若是你愿意花时间阅读一下随机帮助文档，那么就能学着用命令行进行批处理。最后，使用时需注意：系统中必须安装GhostScript和PostScript两款免费辅助软件，请大家自行于网上搜索下载。另外，Vista与Win7的用户，请使用"管理员权限"和"兼容模式（WinXP）"来安装本软件。

PDF文档图片提取——PDF Extract TIFF 2.0

□大小：1.35MB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/32561.htm



软件主界面及主菜单

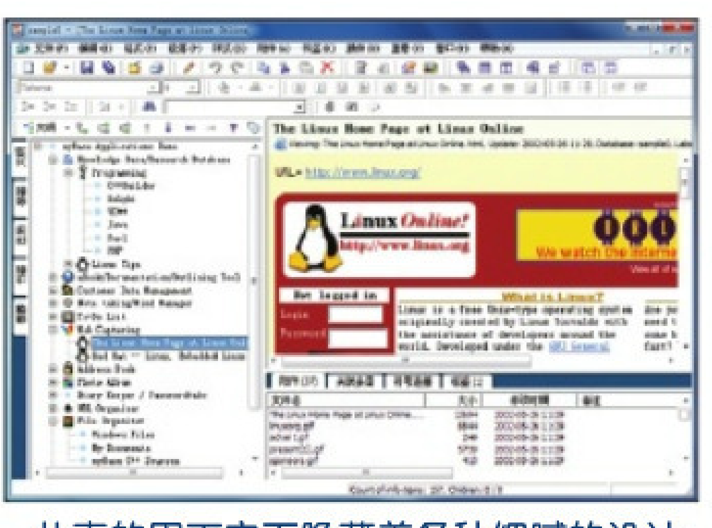
pdf2all可将整个文档转换为图片，而PDF-XChange Viewer则可选择单页或多页转换为图片，另外，文件中单独的图片也可用后者另存出来。但若是你碰到某个图文并茂的PDF文件，希望能一口气将其中的所有图片都单独提取出来——这种情况下上述两个软件都无能为力了。那么推荐你来用一下这款小工具，它可一次性地将PDF文件中的所有图片另存为TIFF格式，之后就可使用其他图片软件做进一步编辑处理了。具体保存时，可选择将所有图片保存到一个多页的TIFF文件中（Muti-page Tiff File），也可选择将每一张图片单独保存为一个TIFF文件（Mutiple Tiff Files）——先点击"Menu"按键选择使用哪种方式。此外在转换前，可进入软件的Option设置对话框。在这里你可设定图片所使用的分辨率（软件默认是300DPS，一般情况下不做排版，设为72DPI即可），还可对图片进行初步的处理，例如将其进行旋转、上下/左右翻转等，此外生成的图片，将如何被命名，也能在这里进行设定。最后注意该软件的提取图片技术完全独立，因此即使系统中没有安装任何PDF阅读软件也能顺利提取，不过在试用版中，只可保存一个PDF文件中的前10张图片，并且最多只能使用50次。



电子笔记本——MyBase

□版本：6.0测试版 □大小：1.92MB □授权：免费软件
□作者：Wjj □平台：WinXP/Vista/7
□注册费用：50元 □未注册限制：30天使用期
□主页：http://www.wjjsoft.com
□下载注册：http://www.wjjsoft.com

说明：老牌资料笔记软件推出的最新测试版，该软件目前虽然主要面向国际市场，但备有简体中文语言，并有着独立的国内销售渠道。这款软件出现时间较早，相比不断崛起的后辈软件，它在一些特色功能方面可能稍有不及，然而在功能丰富与综合的方面，确实是名副其实的领头羊。目前该软件采用3种方式来组织各种资料：传统的树形、互联网时代新兴的标签分类与实时搜索（边输出边显示当前输入的搜索结果）。综合利用3种方式，能让你在检索笔记时快速定位。在笔记格式方面，软件除了纯文本之后，支持RTF格式、网页格式（可对各种流行浏览器进行网页抓取），并可在笔记中使用硬盘上的任何文件作为附件，或是链接到其他笔记。就界面来说，软件采用多窗口界面，在同一资料的窗口中，文本、附件、链接分别陈列，适合于喜欢条理清晰的用户。最后注意，软件默认为英文界面，请在菜单“View→Language”中选择简体中文。



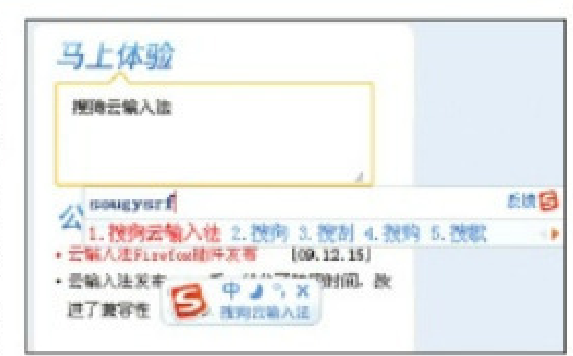
朴素的界面之下隐藏着各种细腻的设计

点评：运行稳定、功能丰富、可订制性强。如果打算长期用来收集、整理资料，是很不错的选择。

无需安装的输入法——搜狗云输入法

□版本：1.0.1□大小：无需安装（详见下文）□授权：免费软件
□作者：搜狐公司 □平台：各种主流浏览器 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://pinyin.sogou.com/cloud
□下载注册：http://pinyin.sogou.com/cloud

说明：一款非常有创意的拼音输入法，其创意不在于功能突破，而在于概念与使用方式上的突破。大家都知道要使用一款传统的输出法软件，必须要下载和安装，而这款创新的输入法，无需任何安装就能在任意浏览器上直接使用。软件的使用方法很简单，只要你在主页上右击输入法安装图标，选择“复制链接地址”，然后将该地址加入浏览器的收藏（部分浏览器可将收藏设为工具栏按钮，这样将更方便）；当你要使用该输入法的时候，无需任何切换，只要点击该收藏项，当前网页上就会出现一个输入法条，类似于传统的桌面输入法，接下来你就能直接输入了，输入界面与传统输入几乎一模一样！软件使用Ajax技术实时与服务器交换数据，因此很简单地实现了无客户端的创新，这也是“云输入法”的来源。不过使用时注意两点：1.只能在浏览器中使用；2.使用时要把桌面输入法切换到英文状态。



一样的界面，不一样的使用

点评：尽管目前该输入法只能在浏览器上使用，但其创意不可小觑。考虑到未来桌面系统有向全网络化发展的势头（例如Google OS等概念性系统的出现），也许这就是我们未来会主要用到的一种输入方式。

词典新选择——QQ词典

□版本：1.0 Beta1 □大小：6.57MB（精简版）/49.9MB（增强版）
□授权：免费软件 □作者：腾讯公司 □平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://labs.qq.com/labs/qqdict.shtml
□下载注册：http://labs.qq.com/labs/qqdict.shtml

说明：腾讯QQ实验室新出品的又一款通用软件，目前尚处于公开测试阶段。该软件分为精简和增强两个版本，版本之间的不同仅在于前者只有基本词库，而后者则提供中英文各100万的海量词库，建议长期使用者不必要吝啬这点磁盘空间，直接使用增强版来提升翻译质量。这款软件的功能相较于前辈产品，可以说较为基础，例如只有基本的查询、即指即译和词典管理功能，而没有生词本、OCR识别等高级功能，不过软件也有自己的一些长处。例如其屏幕取词功能很是灵活，当取词解释窗口出现时，如果你将鼠标挪至该窗口，窗口上方即会出现输入栏，你可在此方便地进行二次查询。此外，即使是精简版，软件也提供了合成的单词发音（包括大多数中英文字词的发音）。



界面清爽，运行速度也很快

点评：作为腾讯试图全面涉足通用类软件意图的又一件武器，本软件的表现中规中矩，基础功能之外有一些自己的特色。不过目前的测试版在对菜单文字取词时会失败，这应是腾讯在正式版中要着重解决的问题。

高效网络办公——WPS Office 2010

□版本：个人版2010.5.4 □大小：30.9MB □授权：免费软件
□作者：金山公司 □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.wps.cn
□下载注册：http://www.wps.cn

说明：近日金山公司发布了最新版本的WPS Office 2010，新一代WPS在速度、功能、网络化扩展方面都有了相当明显的提高。在不到31MB的轻巧体积中，包含了个人用户将使用到的3大模块：WPS文字、WPS演示和WPS表格；同时搭配的是相当不错的文档操作速度和资源占用，据官方数据，由于应用了金山新一代V8文字排版引擎技术，新版WPS比2003版在运行速度上要快10倍。该版本在网络办公方面下了不少工夫，所有下载并注册的用户都可获取免费1GB的网络空间（服务端文件加密），存储在网络中的文件在软件界面中的显示和使用都与本地文件相同。相应地，该版本还增加了多人协同共享文档、编辑文档的功能，与免费网络存储结合起来将可让网络协同办公变得轻而易举。此外，在软件自身之外，金山还增加了许多扩展资源，例如丰富的在线素材、模板与开放的第三方插件制作等，让软件的可扩展性变得更好。



默认的主页体现了该版本的网络化特性

点评：这是近年来WPS更新较大的一个版本，在使用细节与概念上都做了提高和完善，值得国产Office软件的爱好者更新使用。

脱离菜鸟（上）
——数码相机新手成长指南

■北京 狂按快门

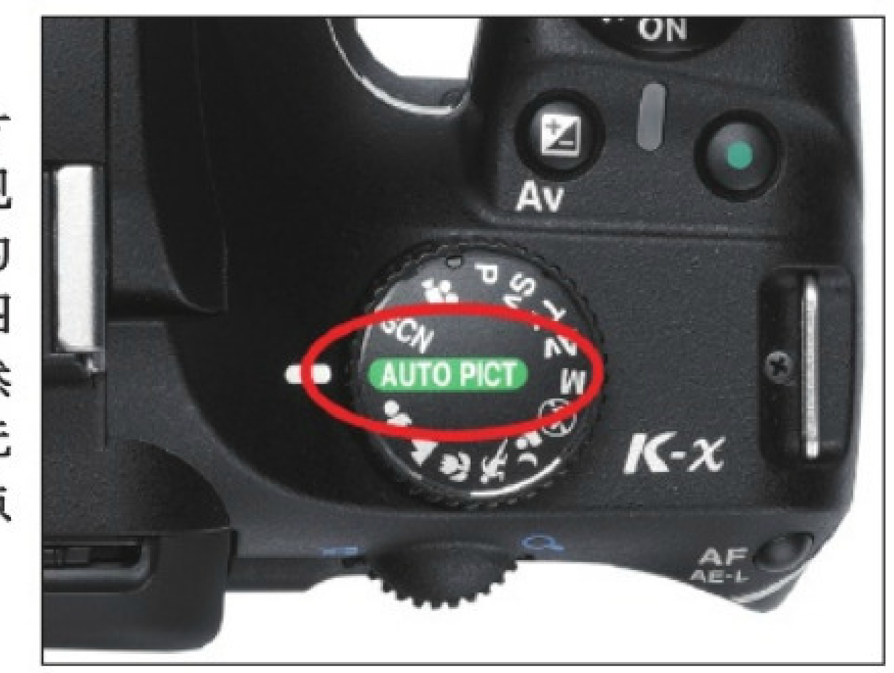
前言

入门级消费类数码相机已卖到了几百元的“白菜价”，入门级数码单反相机的价格也日渐走低，拥有数码相机的人越来越多。但面对机身上众多的功能按键、菜单中五花八门的设置功能和枯燥干巴的说明手册，你是不是会觉得“一阵眩晕”？你是不是总是将相机设置在“AUTO”（自动）模式下拍摄一些平淡无奇的照片，然后在家里对着电脑屏幕郁闷不已呢？其实要拍出一张令亲友满意、自己得意的照片并不难，目前的数码相机虽然不能“自觉主动”地拍出一张伟大的作品，但你只要进行一两步简单的设置就能获得意想不到的效果。

物尽其用——相机设置中的“应该”与“不应该”

1.拒绝平淡的照片，请远离“AUTO”模式

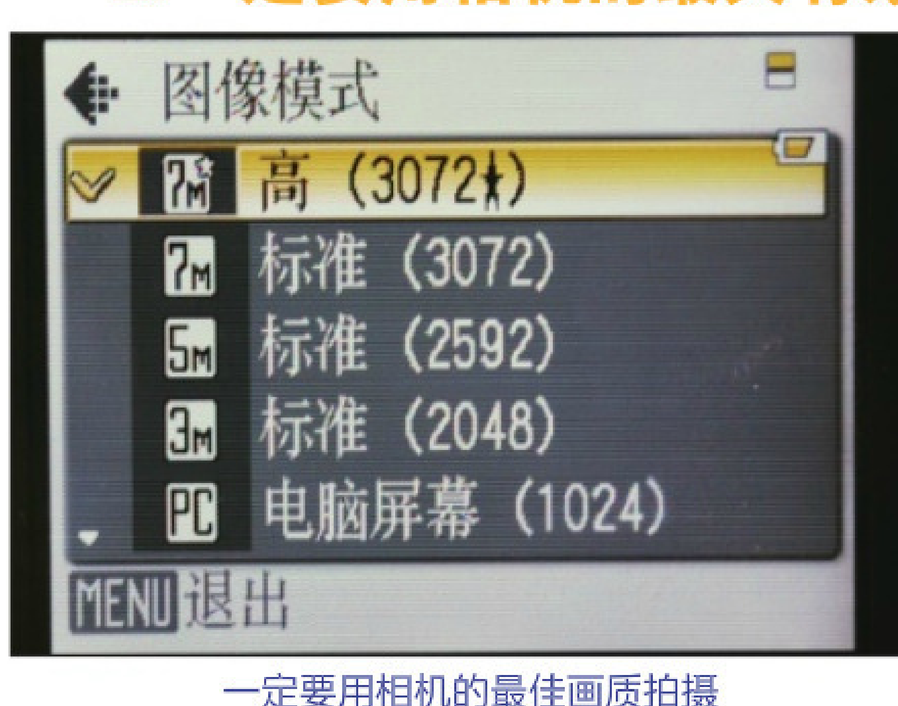
对于任何一个希望能够拍摄出漂亮照片的人来说，不管你用500元的卡片机还是上万元的数码单反相机，它们的“AUTO”模式都像一场恶梦。虽然现在早就不是上个世纪80年代“傻瓜相机”风靡的年月了，但无论厂商将自己的相机吹嘘得有多么“智能”——智能测光、智能对焦、智能场景识别、智能图像优化、智能这个智能那个——实际上目前的AUTO模式在应用中的表现仍然是白痴级的（否则摄影师早就失业了）。AUTO模式下拍出的照片要么苍白无力，要么暗淡无光，最典型、最客气的评价往往是“照片中的画面看起来有点灰蒙蒙”。



拍好照片从远离AUTO模式开始→

拍出好看的照片很难么？一点也不难，只要你别用AUTO模式。

2.一定要用相机的最大有效像素拍照



一定要用相机的最佳画质拍摄

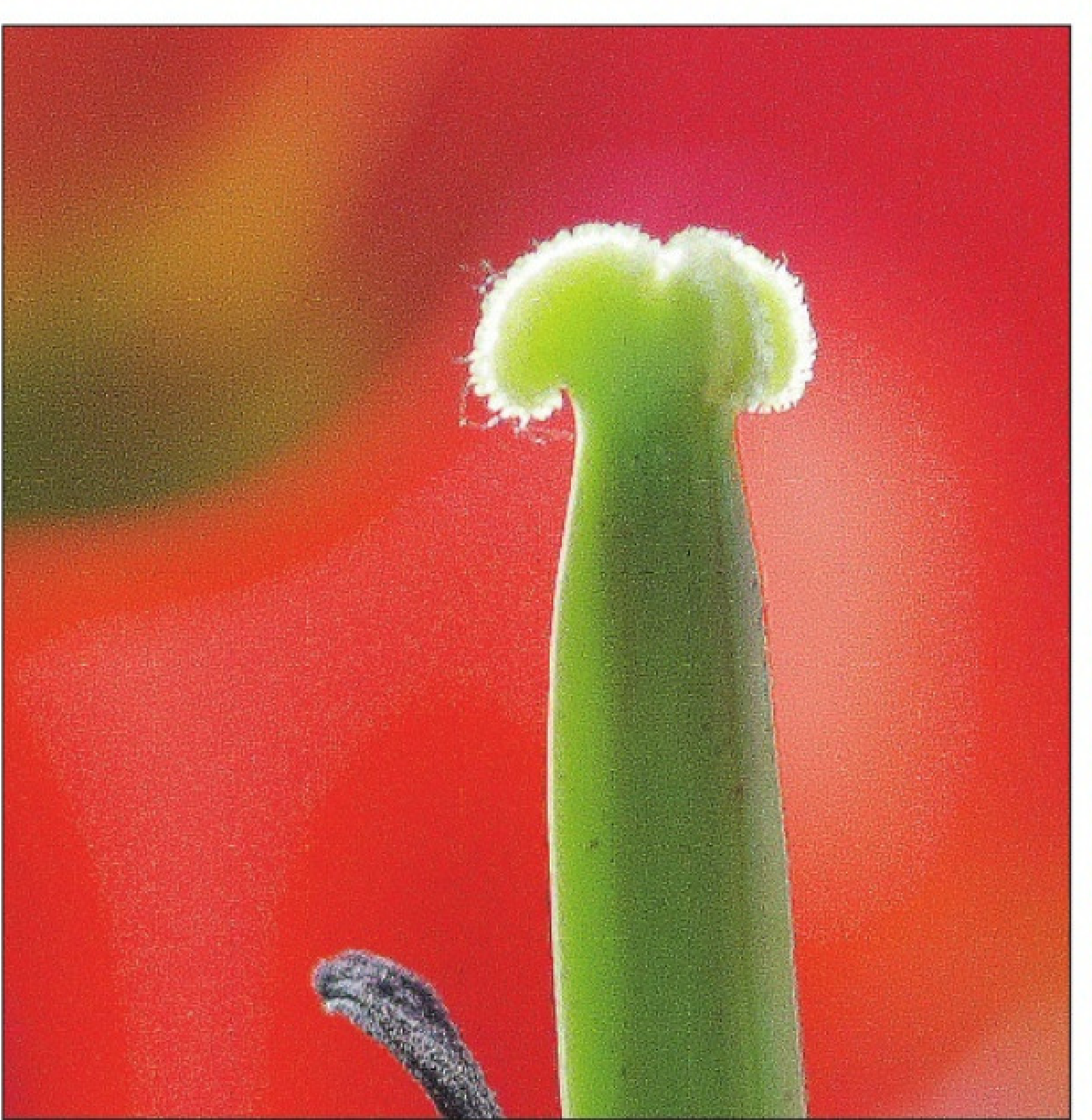
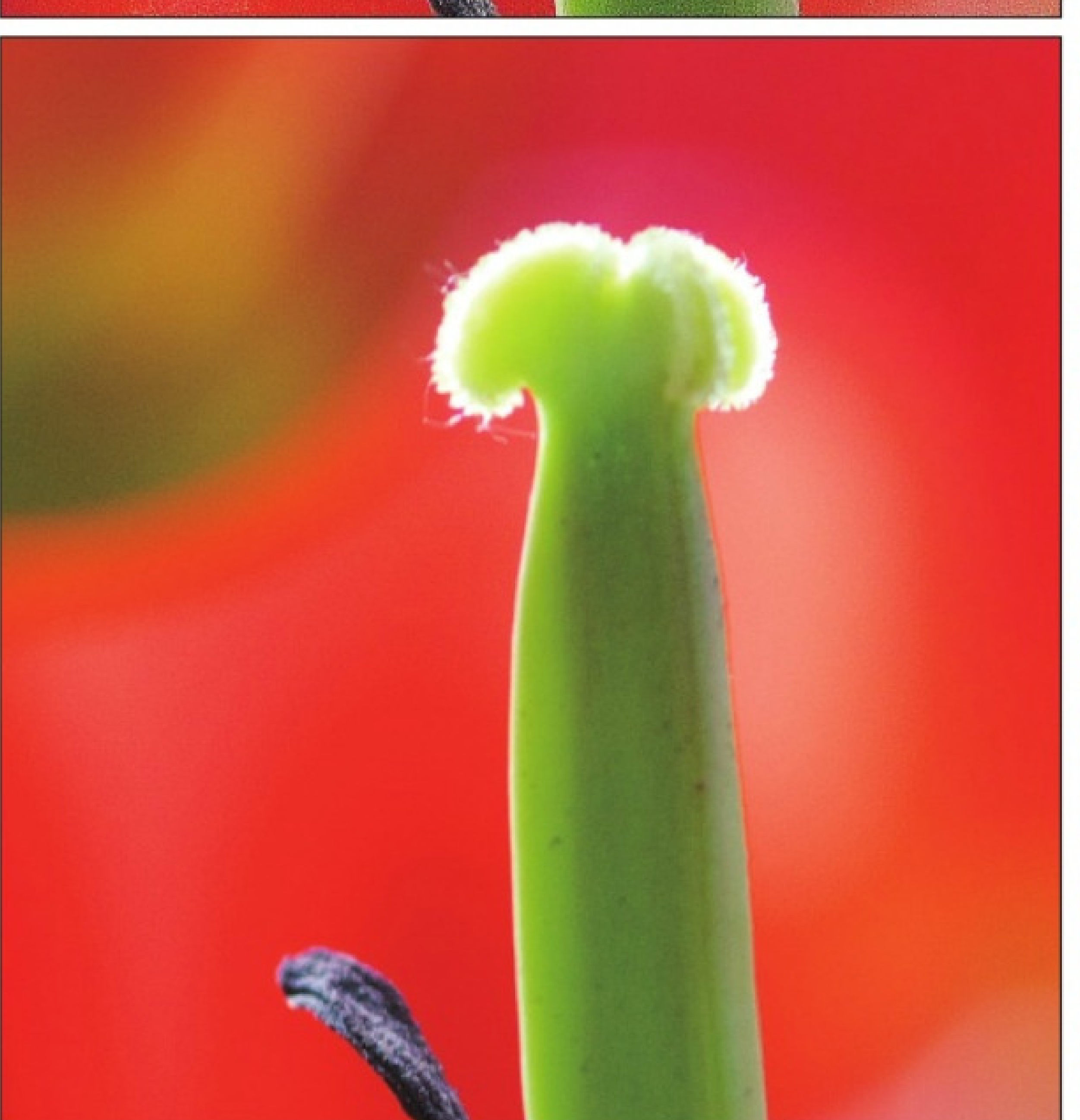
大概几年以前，有一撮人迷信地认为如果500万像素的相机只用200万像素拍摄，会得到噪点更少、更干净细腻的画面，而且还能节省存储空间和节约电池消耗。迷信就是迷信，无论你设置为多少像素，数码相机总是先用全部像素拍摄，然后处理为你设置的值。也就是说，这样做根本不会省电，而且由于相机的处理能力有限，机内缩图的效果远不如在电脑上将照片缩小来得好。至于存储空间，现在还有人在乎么？

3.关掉“数码变焦”功能

“数码变焦”是相机上最没用的功能，它实际上只是截取画面的局部，然后放大给你看。限于相机可怜的运算能力，这个功能可以瞬间把你花上千元买来的相机变成一个几十块的电脑摄像头。这个功能之所以能够存续到现在，完全是为了宣传，3倍光学加上5倍数码变焦之后就变成广告中的“最大15倍变焦”了。

4.放弃相机的“锐化”功能

每个人都希望照片能够清晰、清晰、再清晰，于是菜单中的“锐化/锐度”或“清晰度”选项总是显得那么可爱，大家都乐于提高这个选项的默认值。实际上绝大部分的消费类数码相机在默认状态下已经对画面进行了较重的机内锐化处理，而且机内的锐化算法并不好，如果在菜单中提高锐度值，很容易造成锐化过度，反而会使照片更难看。




机内锐化效果很差，细节损失严重，边缘也非常不自然（右上图）

5.关掉相机的“降噪”功能

与“锐化”功能的情况类似，绝大部分相机内置的“降噪”算法很不理想，使用机内降噪的副作用就是画面细节严重损失、清晰度和色彩表现下降——这会让模特MM的满头青丝黏成一片，好像几个月没有洗过头一样。





机内降噪功能往往得不偿失，画面变得模糊，细节损失太多（右图）

6.适时地使用防抖功能

防抖功能是数码相机宣传的重点之一，但其原理和实际效果却有很大差异，有时候还会适得其反——明明开了防抖功能，画面却模糊了。因此在使用这个功能前，我们有必要对其稍作了解。防抖功能从技术原理上分为电子防抖和光学防抖两大类，其中光学防抖又分为镜片位移和感光元件位移两种方式。这些防抖技术从原理上来讲，并无高下之分，但限于目前的技术水平，其实际效果却有优劣之别。

电子防抖是通过提高感光度来实现的，但这样会增加画面中的噪点，影响成像质量，因此非到万不得已，不要轻易开启这个功能。光学防抖无论是镜片位移还是感光元件位移，都能有效地消除或减轻抖动造成的影响，而且对成像质量没有负面影响。手持拍摄时开启光学防抖功能会有明显的效果，但如果将相机放在三脚架或稳固的支撑物上（如桌子、墙头、木桩等）时，光学防抖功能反而会造成画面模糊，此时应该将其关闭。

需要强调的是，光学防抖技术只能在一定范围内消除或减轻抖动，如果快门速度过低（如1秒或更长时间），光学防抖也无能为力。另外，无论是哪种防抖功能，开启后都会增大相机的耗电量。

1200万金属超薄
防抖 近拍 大屏
正品行货
10 MEGA PIXELS
正品授权 深圳总代理
支持全国 货到付款

现在，几乎所有的相机都能“防抖”了

认清光学防抖的标志

光学防抖由于技术难度和成本较高，因此不是每个品牌都拥有，也不是每个型号的相机都具备的，因此在选购前有必要了解其品牌和标志。另外，目前光学防抖技术主要为日系大厂所掌控，国产相机尚不具备这种功能。

拥有光学防抖技术的相机品牌

品牌	类型	防抖技术名称
佳能	镜片位移	IS（Image Stabiliser）
尼康	镜片位移	VR（Vibration Reduction）
索尼	感光元件位移	Steady Shot
宾得	感光元件位移	SR（Original Shake Reduction）
奥林巴斯	感光元件位移	IS（Image Stabilization）
松下	镜片位移	O.I.S（Optical Image Stabilizer）


佳能镜头上IS标志


尼康镜头上的VR标志


索尼机身上的Steady Shot Inside标志


宾得机身上的SR标志


奥林巴斯机身上的IS标志


松下镜头上的O.I.S标志

轻松拍照并不难——选择最适合的拍摄模式

虽然我在前面说了许多关于相机“智商”的坏话，但它在这方面也并非一无是处。随着技术的进步，相机的设计者们也确实开发出了许多简单有效的拍照“快捷方式”，并将它们设置为各种不同的场景模式，只要能够针对不同的场合选择正确的模式，拍照就是一件非常简单的事情——基本上按下快门就行。

1.为什么要用“场景模式”？

场景模式是一种针对性非常强的自动拍摄程序，根据不同的主题或环境，提供一系列预先设置的拍摄参数，从而免去了用户调控快门、光圈、曝光补偿、感光度、闪光灯等众多参数的麻烦。因此即便是对摄影技术一窍不通的人，只要能选择合适的场景模式，然后按下快门，就会得到效果不错的照片。同时，场景模式往往还带有相应的色彩设置，比如人像模式往往会针对肤色进行优化和校正，更能提升照片的表现力。换句话说，现在的数码相机实际上“知道”在什么环境下应该用什么样的拍摄方法，但它却无法正确判断当前的拍摄环境，因此需要我们在按下快门前帮它选择最佳的模式。


活用场景模式能拍出非常不错的照片

2.在哪里选择场景模式?

选择场景模式是非常简单的事情，在轻薄小巧的卡片机中，场景模式通常被安置在“Mode”、“SCN”或“SCENE”菜单中，并且大部分相机都提供了形象的图标和直白的名称，以便用户了解每个模式的应用环境。在数码单反相机和部分操控功能全面的消费类数码相机中，场景模式被安置在“模式转盘”上，只要旋转模式转盘，就能获得相应的场景模式，非常方便。需



卡片机的场景模式一般在“SCN”或“SCENE”中



相机上的模式转盘，操作更方便快速

要注意的是， 部分数码单反相机不提供预置的场景模式，因此了解场景模式的原理就很重要。

目前数码相机往往会提供15种以上的场景模式，细致划分虽然会更有针对性，但也增加了用户选择的麻烦，实际上大部分场景模式之间的区别非常小，我们只要掌握最常用的几种就可以了。

3.风景模式的特点和应用

出门旅游，自然要把沿途的美丽风景尽揽无遗，因此风景模式的特点就是整个画面中无论远近景物，都具有不错的清晰度。为了达到这一目的，风景模式的预设程序是让相机对焦在“无穷远”处（可以理解为画面中最远的景物，如云彩、地平线、山峦等），使用较小的光圈，同时会针对绿色、蓝色进行优化，并提高画面对比度。通常在风景模式下，用户无法选择对焦点位置，相机也不会给出相应的提示——只管按下快门就好。但需要注意的是，风景模式仅用于纯粹的风景拍摄，不太适合“到此一游”类的留影，可能会导致前景中的人物面部不够清晰。

风景拍摄的手动设置方法：

a.选择“光圈优先”（Av）模式；
b.光圈值设置为F11～F16；
c.对焦在画面中较远的景物上；
d.可能的话，将相机的色彩模式切换为“风景”。

植物园的傍晚，ISO 100，18mm，F16，1/15秒；F16的光圈值带来了非常好的景深效果，画面中每个部分都有足够的清晰度

4.人像模式的特点和应用

人像模式的预设程序一般是采用相机镜头的最大光圈值，以便达到浅景深的背景虚化效果，从而突出主体。同时这个模式还会调整相机的色彩还原，以免肤色显得太黄或者暗淡。人像模式最适合拍摄人物特写，而不是集体合影。如果同时拍摄2～3人，应该尽量让他们并排出现在画面中，以免有的人面部看起来不够清晰。另外，不要用这个模式去拍摄其他题材，比如风景、建筑等，不仅景深不够，还容易导致色彩失真。

人像拍摄的手动设置方法：

a.选择“光圈优先”（Av）模式；
b.光圈值设置为F1.4～F5.6；
c.对焦在人物的眼睛上；
d.可能的话，将相机的色彩模式切换为“人像”。



一对小夫妻，ISO 100，200mm，F2.8，1/125秒；200mm的长焦距和F2.8的大光圈实现了不错的背景虚化效果，拍摄主体显得较为突出

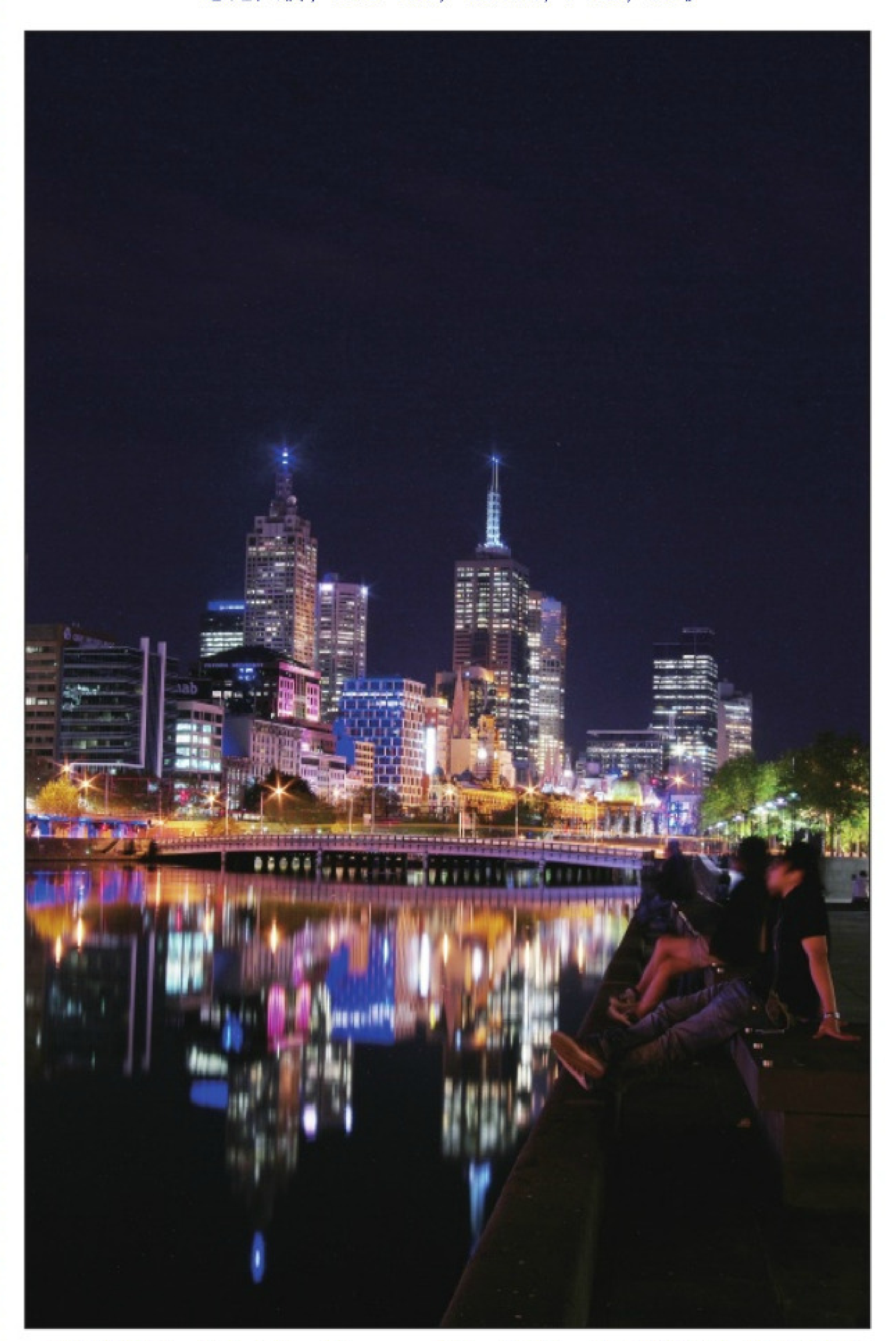
5.夜景模式的特点和应用



悉尼大桥，ISO 100，18mm，F9.5，30秒

绚丽多彩的夜景是如此诱人，要怎样才能拍好呢？答案就是夜景模式，在这个模式下，曝光程序与其他模式截然不同，相机会倾向于采用较小的光圈和较低的快门速度，以便恰如其分地表现出深沉的夜幕和变幻的光线。但这样一来，就很难在手持的状态下拍摄出清晰的照片，因此在夜景模式下，要为相机寻找一个稳固的支撑点。实际上这并不难，护栏、墙头、窗台甚至停在路边的汽车都可以很好地担当支架。如果你使用的是数码单反相机，最好提前将相机的“反光镜预升”（部分数码单反相机中为“延时自拍”）功能打开，否则按下快门时反光镜带来的震动会导致画面模糊，同样，消费类数码相机也可以切换到“延时自拍”模式，不用太长，2～3秒延时足够。

最后再提醒一句，千万别忘记闪光灯，一定要关闭它。为什么？当你看到相机上那可怜的小灯泡试图照亮整个天空或城市时，就会明白这有多可笑和无谓了。



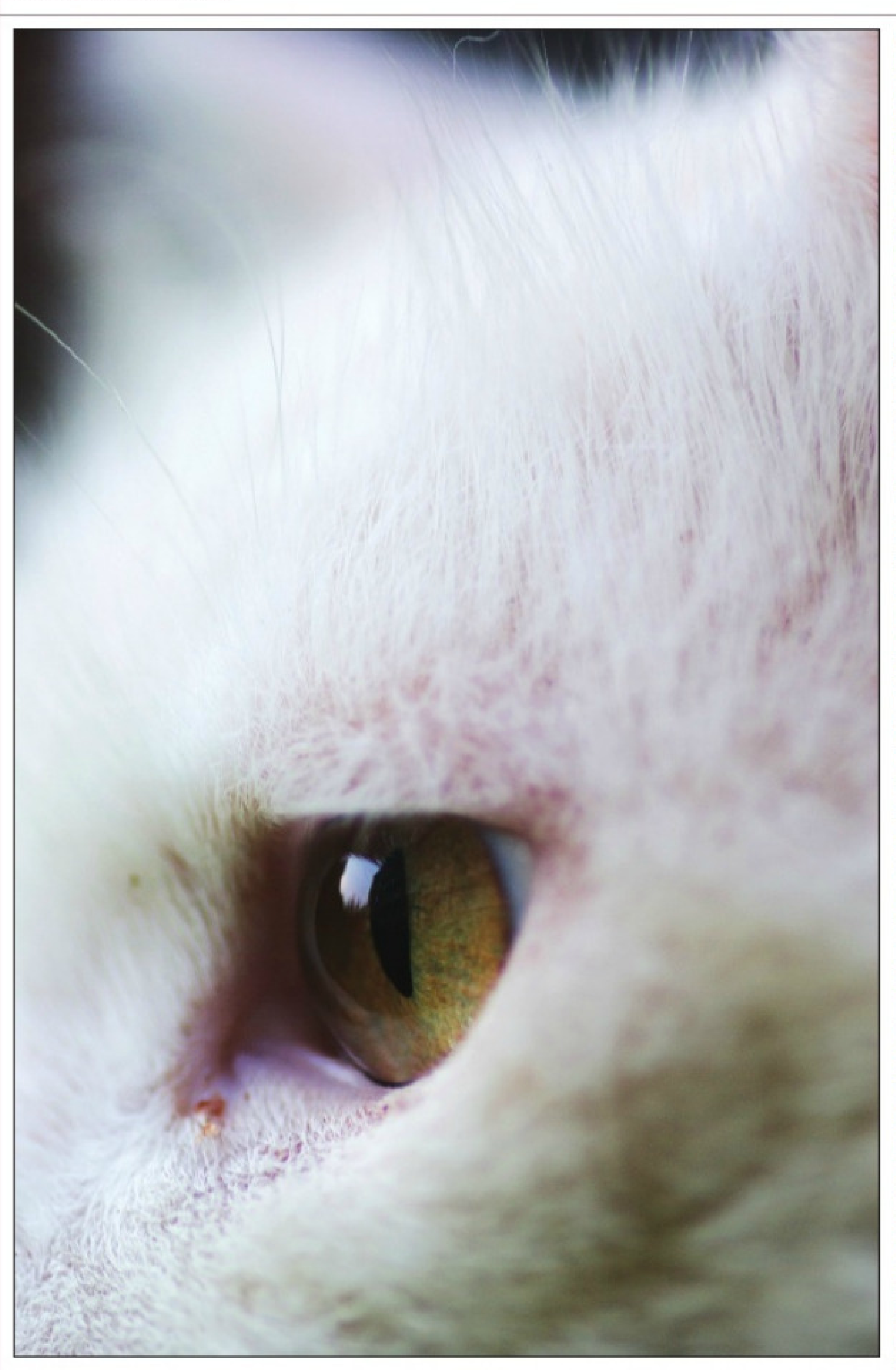
河边的夜景，ISO 100，33mm，F16，30秒。长时间曝光为这两张照片增添了漂亮的光影效果，低感光度和小光圈保证了清晰的画面细节

夜景拍摄的手动设置方法：

a.选择“光圈优先”（Av）模式；
b.光圈值设置为F8～F16；
c.感光度设置在ISO 200以内；
d.记得关闭防抖功能；
e.对焦在画面中较远的景物上。

6.微距模式的特点和应用

首先，如果你使用数码单反相机，并且想拍微距，那么最好去买一只微距镜头或带有微距功能的变焦镜头，预算有限的话可以考虑购买“近摄镜”。对于消费类数码相机用户来说，拍摄微距就要容易得多，现在几乎所有的这种数码相机都有微距功能，用户要做的只是选择微距或“近摄”模式。不过超过99%的消费类数码相机只能在广角端实现微距功能，而且对距离要求较高，你必须非常贴近被摄目标才行，一旦距离稍远或变焦至长焦端，其微距效果就大打折扣甚至消失，因此要拍摄昆虫、动物等不易靠近的题材非常困难。需要特别注意的是微距拍摄有最近对焦距离的限制，并不是可以无限贴近目标，通常在相机的规格表中会有标注（如“3cm微距”，就是说微距模式下的最近对焦距离为3cm，再靠近的话相机就无法对焦了）。



猫眼，ISO 200，100mm，F2.8，1/20秒；如果用广角端的微距是无法拍摄到这样的照片的，因为模特是一只警惕性很高的野猫

7.运动模式的特点和应用



奔跑的孩子，ISO 200，200mm，F2.8，1/500秒



飞翔的海鸥，ISO 100，200mm，F2.8，1/1500秒，很明显，拍飞翔中的鸟需要锁定极高的快门速度

拍摄高速移动的目标

运动拍摄的手动设置方法：

a.选择“快门优先”（Tv）模式；
b.快门速度设置为1/160秒或更快；
c.对焦模式切换为“自动连续对焦”（AF.C）；
d.如果照片较暗，应适当提升感光度。

无论行进中的汽车还是赛场上的人物，他们的共同特征是高速，为了能够清晰捕捉到运动的主体，必须将相机设置为运动模式。这个模式也适合拍摄蹒跚学步的婴儿或在草地上撒欢的宠物。拍摄体育比赛，尤其是室内的比赛项目时，应该将感光度提高而不是打开闪光灯，否则你可能会被“请”出场地。

8.P模式——以相机的最佳状态拍摄

P模式，或称“程序自动模式”，俗称“P门”、“P档”。乍看起来它的表现很像AUTO模式，用户只要按快门就好。但它与AUTO模式有很大的区别。AUTO模式是一个由相机自动选择场景模式的设置，P模式则与场景模式完全无关，它的目的是尽可能地发挥相机和镜头的最佳技术状态，也可以片面地理解为清晰度（分辨率）。说到这里，我们有必要简单介绍一下镜头清晰度的变化规律。镜头在不同光圈值时清晰度并不相同，一般而言从最大光圈开始，光圈值缩小一点，清晰度就会增加一些；但光圈值缩小到一定程度之后，清晰度就开始下降。因此每个镜头都有自己的“最佳光圈”——在这个光圈值下镜头的清晰度将达到最高。此外，变焦镜头在不同焦段时的最佳光圈也不相同，比如可能在广角端的最佳光圈值为F5.6，而在长焦端则是F11。

P模式的作用就是保证镜头工作在最佳光圈值下，以提供最清晰锐利的成像效果。对于数码单反相机而言，P模式往往会提供两种不同的光圈参数，第一个是画面中心部位清晰度最高，第二个则是整个画面平均清晰度最高，用户可根据拍摄题材和构图需要自由切换。另外，专业级的相机还可更改P模式的判定条件，比如在保证快门速度和正确曝光的情况下所能达到的最佳清晰度等。总体来说，P模式非常适合在大白天或光线充足的室内环境拍摄风景、人像、静物等多种题材。

相机是如何知道镜头的最佳光圈的?

实际上在很早的时候，相机厂商就开始在镜头中加入一个很小的芯片，里面存储着镜头的型号和各种技术参数。数码单反相机通过镜头与机身卡口之间的电子触点获取这些资料，一方面用于配合自动拍摄程序，另一方面也可将拍摄时的镜头状态（焦距、光圈值等）写入照片的Exif信息中，以供参考。





静物样张，ISO 200，31mm，F4，1/45秒；F4是拍摄用镜头的最佳光圈值，此时它的中心分辨率高得不可思议





坏坏的某人，ISO 400，68mm，F8，1/30秒；F8几乎是绝大部分平价镜头的最佳光圈值，分辨率表现很不错，你能想象这是用3年前生产的相机拍的么？

9.高速连拍模式的特点和应用

高速连拍是一项令人怦然心动的模式，连贯流畅的运动被定格为一个个瞬间，往往能获得意想不到的画面或生动有趣的表情。实际上这项功能还有另一个非常实用的地方，那就是“防抖”。很多新手的困惑往往是大白天也端不稳相机，尤其在使用长焦端拍摄的时候。此时不妨试试将相机切换至高速连拍模式，按下快门不放，连续咔嚓个五、六张，保证至少有一张是清晰的。

简单搞定特殊环境——与闪光灯结合的场景模式

摄影可以看作是捕捉光线的艺术，而越是复杂的、极端的光线，往往越能带来夺目的画面效果，有时甚至会形成匪夷所思的奇幻效果。在这种环境下拍摄景观是比较简单的，应用风景模式、夜景模式就能获得不错的效果，但如果在前景加入一个人，就完全不同了，最典型的例子就是在日出/日落时的留影，为了拍下绚烂的天空往往只能给模特留下一个黑乎乎的“影子”。既然环境变化了，那么拍摄方法自然也要有针对性的变化，只要加入闪光灯，一切就再次变好了。

1.闪光灯的设置模式

数码相机内置的闪光灯都带有丰富的设置模式，常见的几种包括：自动、强制闪光、防红眼、低速同步和禁用，部分高端型号还会有单独的低速同步防红眼和高速同步模式。下面我们来简单了解一下每个模式的效果和用途：

a.自动模式，由相机来判断是否需要开启闪光灯以及闪光的强度，通常是相机的默认设置。这个模式几乎相机的AUTO模式一样白痴，它是搞砸一张照片的最佳途径；

b.强制闪光模式，这个模式下每次拍摄都会闪光，在许多相机中这个模式还可兼做“高速同步”功能，主要用于在白天或光线强烈时；



闪光灯的常见模式

c.防红眼模式，这个模式主要用于避免拍摄人像时形成难看的“红眼”。其原理很简单，在拍摄前的一瞬闪光灯会发出一次较弱的闪光，刺激被摄者的瞳孔收缩，从而避免“红眼”的出现，主要用于正面拍摄人像；

d.低速同步模式，也叫“后帘同步”，用于配合较低的快门速度，通常用于夜晚或光线暗淡时拍摄；

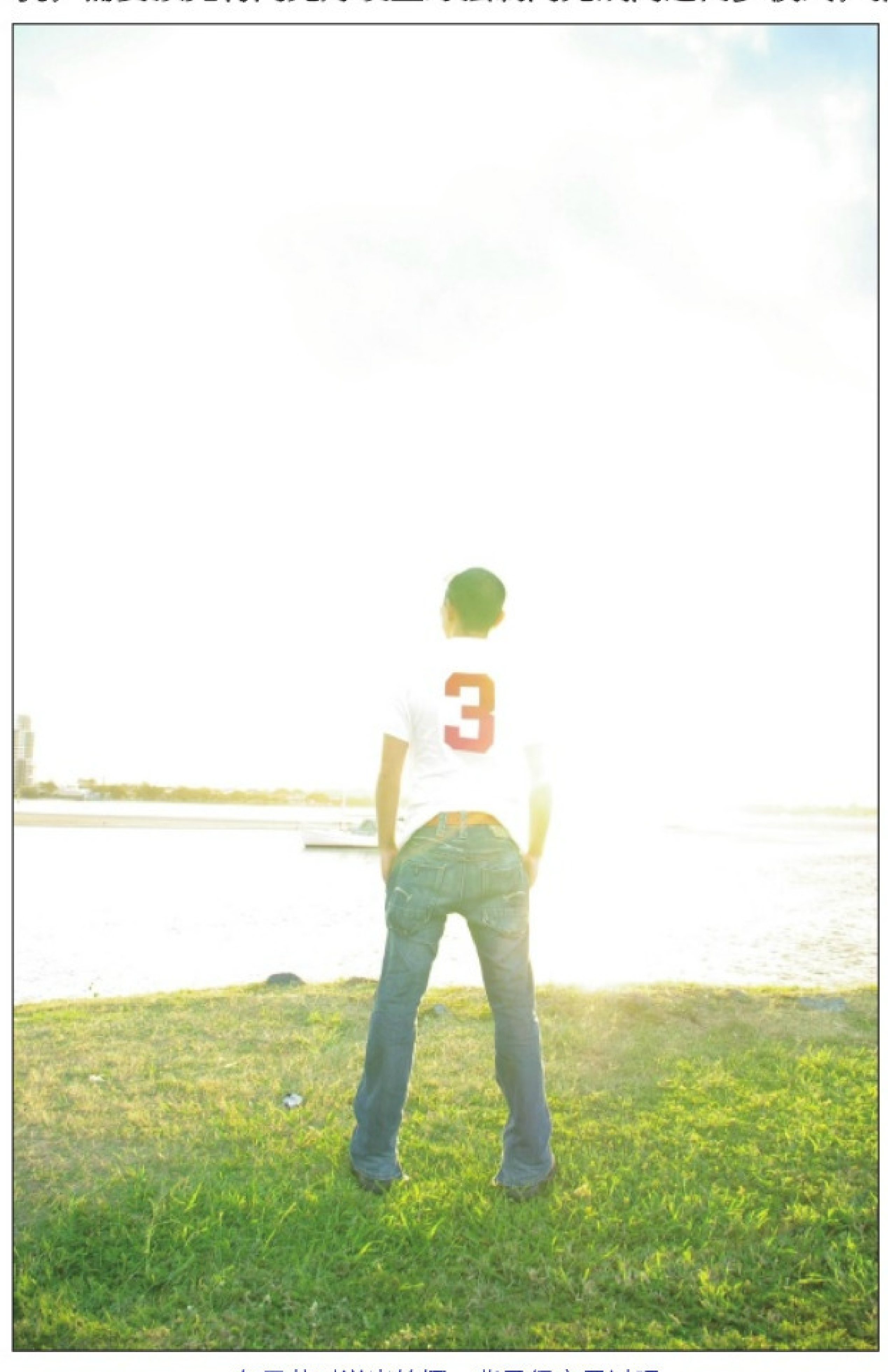
e.低速同步防红眼模式，相当于防红眼和低速同步的结合；

f.高速同步模式，主要用于较高速快门时，但大部分相机都有快门同步速度的上限，一般为1/160～1/250秒；
g.禁用，强制关闭闪光灯，适用于禁止使用闪光灯的特殊场合，比如剧院、博物馆、病房等。

虽然闪光灯有一大堆设置模式，但通常我们只需要在强制闪光（或高速同步）、低速同步和禁用之间选择，下面就来看看如何将这几种模式结合到特殊的拍摄场景中去。

2.高速同步模式——逆光人像拍摄

逆光拍摄简单地讲就是光源在主体（模特）的后面，常见的情况是以日出/日落或蓝天白云作为背景的人像摄影。这种情况下如果不开启闪光灯，要么人物的面部晦暗不清，要么整个背景惨白一片。现在有一些消费类数码相机在场景模式中单独设立了“逆光人像”模式，在此模式下相机会自动协调闪光灯工作，无需用户干预。对于没有逆光模式的相机，需要预先将闪光灯设置为强制闪光或高速同步模式，拍摄模式选择为人像模式。



在日落时逆光拍摄，背景很容易过曝



闪光灯高速同步模式，ISO 560，18mm，F9.5，1/90秒

3.低速同步模式——夜景人像拍摄

拍夜景人像的常见问题是不开闪光灯，人太黑；开了闪光灯，背景就太黑。这个时候就需要特殊的闪光灯低速同步模式。低速同步模式下，相机先对整个场景曝光，这样可以较好地拍下漂亮的背景，在曝光即将结束时，闪光灯启动，照亮前景的人物，最终的效果就是既有清晰的人物，又有好看的背景。有些数码相机内置了“夜景人像”模式，实际上就是低速同步和夜景模式的结合，选择夜景人像模式相机将自动协调闪光灯工作，无需用户干预。低速同步模式的适用面很广，除夜景人像之外，还可以用于光线较暗的室内拍摄，比如餐厅、舞会、酒吧等，既能拍到清晰的人物，又能留住现场的特殊氛围。

4.闪光灯的援军——感光度

数码相机的内置闪光灯因为输出功率的限制，其有效距离是比较近的，通常大约在5米以内。但受限于镜头焦距、现场环境等许多因素，我们总是要在远超闪光灯有效范围的距离上拍摄，有时候即便有外置热靴闪光灯也不行——会被



闪光灯低速同步模式，ISO 1600，200mm，F2.8，1/10秒



闪光灯低速同步模式，ISO 1600，200mm，F2.8，1/10秒；拍摄位置距离与上一张照片相同，距离小朋友约20m，闪光灯的功率已经不够，提升感光度后有了较理想的效果

舞台上1000W的大功率照明灯鄙视："米粒之珠，也敢同日月争辉"。这个时候最好的办法就是提高感光度设置，这会变相地增加闪光灯的有效范围，使我们能"闪亮"到十几、二十米开外的目标。

另外，即便在闪光灯的有效范围内，提升感光度也是有好处的，它可以使闪光灯不用全功率激发，缩短了闪光灯的充电时间——要知道，更频繁地闪光意味着更多的精彩瞬间。

5.禁用闪光灯——特殊场合的拍摄

之所以加入这个看起来完全不搭调的小节，只是为了提醒大家，在许多特殊场合是限制或禁止闪光灯使用，为了避免不必要的麻烦，在博物馆、图书馆、室内体育馆、剧场、演唱会、会议室等场合一定要仔细阅读有关规定（通常会印在门票上或张贴在入口处），或征求负责人的意见。如果该场所禁止使用闪光灯，最好将闪光灯设置为禁用，以免无意中触发闪光，引起纠纷。



结语：拍好照片，真的不难

很多新手总是抱怨拍不出像样的照片来，这很正常，因为他们缺乏必要的技术和经验。尽管本文说了许多关于自动拍摄程序的坏话，但实际上场景模式也是一种自动拍摄程序，它们由经验丰富的摄影师设计，操作简单且在绝大部分场合都能实现理想的效果。如果你一度认为拍照是一项非常复杂的技术活，那么不妨尝试一下本文介绍的7种场景模式一些应用中的经验心得，它们甚至比操作电视机遥控器或微波炉还要简单。



卡巴斯基发布手机版安全软件新品

■本刊记者 冰河

2010年5月26日，卡巴斯基实验室在北京隆重举行了主题为“保护手机、保护你自己”的新品发布会，正式推出用于全方位保护手机安全的“卡巴斯基手机安全软件9.0”产品。发布会当天，不但中国移动应用商场、3G门户、腾讯无线、天网手机软件、百度五家首发合作伙伴对卡巴斯基手机版新品进行了同步首发，同时独家手机合作媒体12580生活播报向3000万手机用户及到场嘉宾发送彩信。据了解，卡巴斯基手机安全软件9.0具有隐私保护、反盗窃、文件加密、短信和来电过滤、高级通讯管理以及反病毒防火墙共六大技术功能，可以对手机内的重要信息进行切实保护：例如，通过隐私保护功能，用户只需简单操作，就可将公司老板、重要客户等特殊联系人的相关信息和通讯记录隐藏起来，避免隐私泄露；其强大的GPS“反盗窃”功能，可在手机丢失后远程锁定手机或删除数据，并可利用GPS定位查找丢失手机的地理位置；另外，卡巴斯基手机安全软件9.0还能够加密手机文件、过滤骚扰来电和垃圾短信、限制未经授权的电话外拨和短信外发以及查杀病毒木马。不管从哪个方面来看，这款产品都可以说是全面保护手机安全的最佳解决方案。P



卡巴斯基实验室亚太区技术副总裁王南宣布卡巴斯基新品手机杀毒软件登场


硬件店

AMD发布新移动平台

2010年5月26日，AMD在北京举办了主题为“先睹未来”的2010新视·觉笔记本平台发布会。此次发布的AMD笔记本平台涵盖了主流和超轻薄两大领域，并第一次在笔记本电脑平台引入了三核和四核处理器，OEM厂商将同步推出135款基于这一平台的笔记本电脑产品。





AMD发布的主流市场新平台代号为“Danube”(多瑙河)，采用全新AMD多核处理器和支持DX11的ATI Mobility Radeon HD5000系列独立显卡，搭配AMD RS880M+SB820芯片组。多瑙河平台在功耗控制方面有了显著提升，四核处理器的散热设计功耗最低仅为25W。而代号为“Nile” （尼罗河）的第三代超轻薄笔记本平台，则针对高速成长的超轻薄笔记本市场。采用了新一代AMD超低功耗双核处理器，ATI Radeon 4000系列显卡和RS880M芯片组。

希捷推出新概念硬盘

希捷科技日前推出一款新概念的高速2.5英寸笔记本硬盘Momentus XT，该款硬盘可提供类似于固态硬盘的性能和传统硬盘的超大容量和超低价格，并且支持新的Adaptive Memory技术。Momentus XT硬盘整合了7200RPM转速盘片以及4GB固态SSD，其提供的Adaptive Memory技术可以监测数据和文件的使用频率，并将最常用的信息存入固态内存部分，为每个用户及应用有效地定制硬盘性能，以实现更快速的读取。



尼康上海特约维修店搬迁新址

原位于上海徐家汇南丹路（近番禺路）的尼康特约维修店搬迁至徐汇区漕溪北路上海实业大厦，并已于2010年5月29日重装开业。新搬迁后的店面位于上海徐家汇商圈的中心地带，有多条地铁线路及公交线路可以直达，与徐家汇的电子数码卖场“百脑汇”相对，地理位置明显，交通便捷。同时，新特约维修店的环境更为整洁安静，硬件设施也更为完善，有利于为广大用户提供更加便捷、周到的服务。



技嘉超频大赛开赛

技嘉科技一年一度的GO OC全球超频大赛已拉开序幕，中国区总决赛的冠军将代表中国全体超频玩家的代表，赴台北与全球顶级超频高手进行总决赛，角逐世界

冠军。能够在中国区总决赛的时候来到比赛现场的观众，可以参加现场的各种活动，获得技嘉H55主板、海盗船内存、雷蛇鼠标垫、超频三散热器等精美礼品。技嘉科技为线上网友也准备了很不错的活动和奖品，大家无缘去现场的话可以在GO OC 2010官网上参加活动，获得奖品。

富士通发布超轻薄便携笔记本

富士通今日日发布了采用AMD平台的PH520与LH520两款超轻薄便携笔记本电脑，均采用AMD新一代的VISION平台解决方案和艳丽的黑红搭配外壳，PH520搭载AMD K325双核处理器和2G内存，配有一块11.6英寸的宽屏，整体重量只有1.4kg。LH520笔记本电脑搭载AMD新Danube平台Athlon Ⅱ P320 CPU，主频2.1GHz，ATI Mobility Radeon HD5430独立显卡，即影视、娱乐性能十分“犀利”。LH520搭配14英寸宽屏，机身自重2.2kg更





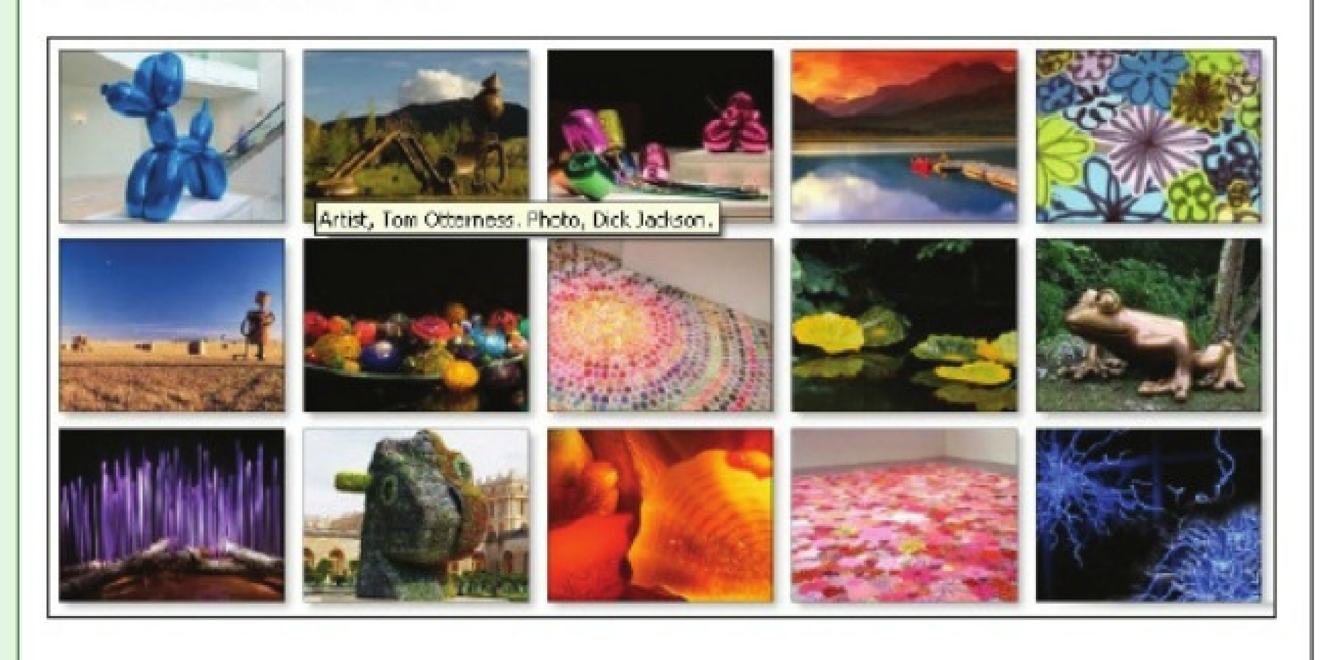
适于对于同时注重移动性与娱乐性的用户。对富士通感兴趣的用户可以登录富士通淘宝旗舰店：http://fujitsu.mall.taobao.com，有更好的折扣和回馈。



网络帮

谷歌推出个性化首页

不久前谷歌所测试的为美国提供主页自定义背景的服务，在6月初正式将这项服务全面开放。要想体验这项服务，首先登陆谷歌美国站，然后，点击页面左下角的一行字：Change background image。不过要想享受这项服务，还需要登录免费注册的谷歌账号。登陆账户后，就会出现一个背景设定菜单，你可以选择上传你本地硬盘中的照片，或者调用Picasa Web中的照片，不过谷歌提供的图片和编辑精选的照片都非常漂亮，而且谷歌还会不时更新一些更好的图片上去。



Aruba协助丹佛公立学校管理Wi-Fi网络

无线及移动安全解决方案厂商Aruba Networks近日宣布，丹佛公立学校部署了AirWave无线管理软件套件6.0，以管理这个地区里134所建筑物上的2400个思科无线网络接入点。AirWave套件可以支持超过16个供应商的WLAN产品，具有原无线设备专用管理系统所没有的报告能力、服务台、可扩展性等功能。丹佛公立学校的无线网络应用飞速增长，IT工作人员预期明年的用户将扩大40%以上。由于学校有非常多的无线网络用户和应用，因此无线管理已经成为学校IT部的“关键任务”。学校原来使用的由无线供应商提供的无线管理解决方案已不能满足同系统增长配套的可视和可控的管理需求。“我们选择AirWave套件的主要原因，是因为它可以通过改进的诊断方法、高级故障排除和报告，来提高我们的工作效率。”丹佛公立学校IT部主任Bud Bullard说，“用户呼叫首先会转到我们的技术支持中心，但是无线问题会很快升级成工程问题。我们使用AirWave套件可以增加技术支持小组对无线网络的可视性，帮助他们通过远程就可以快速高效地解决问题。随着无线网络应用越来越普及，我们需要有这样的能力来支持用户，同时提高我们现有人员的水平。”

市售93%盗版Win7或挂马有毒

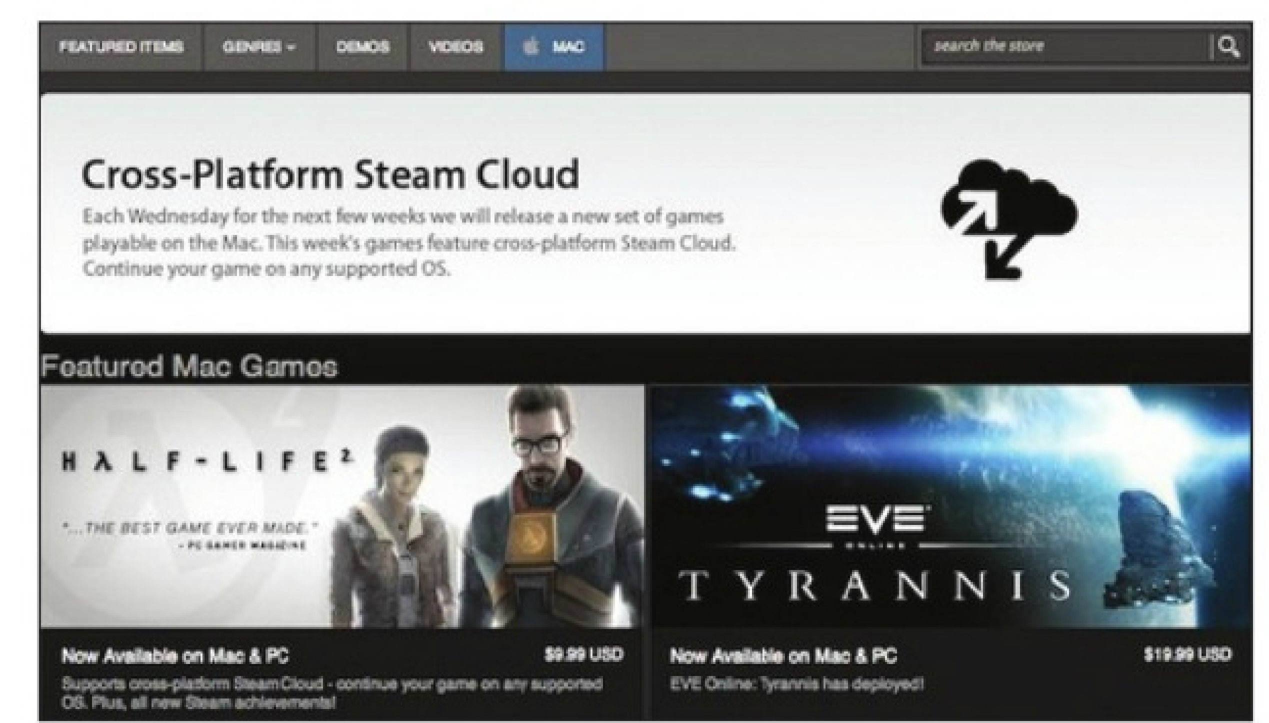
自Windows 7发布以来，市场上开始出现越来越多的盗版Windows 7。微软中国今天发布了一项由北京中达金桥技术服务有限公司对目前市场上盗版Windows 7的测试报告，测试结果显示， 93%的被测样本具有潜在风险。仅有7%的盗版能通过微软的正版验证。在测试过程中，中达金桥针对从北京、沈阳、成都、深圳和海口在内的多个城市收集的盗版Windows 7光盘和网上购买、下载的盗版Windows 7光盘、镜像一共97张盗版拷贝进行了安装测试。测试结果显示， 39%的盗版拷贝或根本无法安装，或存在病毒、木马等恶意程序，或连正式版本都不是；54%的盗版拷贝对操作系统做出了不同程度的删改，包括关闭防火墙、关闭系统恢复和Windows 更新，以及降低了浏览器的安全级别设置等。



软件圈

Windows 7的使用率已经超过了XP

Steam是最大的数字游戏发行平台。每个月Steam都会公布它收集的计算机硬件和操作系统等相关数据的报告。2010年5月份的调查报告显示，Windows 7的使用率已经超过了XP的33.44%，达到了35.92%。而Vista更是以21.61%的用户份额宣告它真的不太适合游戏玩家。而在5月中旬推出Mac版Steam客户端之后，Mac OS X的使用率占到了8%。这一统计数据包括32 bit和64bit版本。





晶合快评

团购网站风潮

■晶合实验室 冰河

一夜之间，团购网站又成了中国互联网行业最受追捧的投资对象。继SNS社区、视频、微博之后，在美国新出现的这一网站模式迅速的被复制到中国互联网领域，引起了新一波互联网大忽悠狂潮。

最早出现在中国人视野的团购网站是美国的Groupon.com，这个在美国迅速成为明星的网站，其概念说不上领先，毕竟“团购”这一模式和理念在中国互联网都早已有人尝鲜。不过Groupon网站吸取了此前流行的SNS网站模式，使得用户之间的交互和黏性迅速增强。从内容上看，其网站组织的活动，虽然与国内此前有过的网站类似，但组织更为严密。在选择具体的团购商品或服务的时候，Groupon非常谨慎。每天针对不同类型仅仅提供一次团购机会、而且都立足于各个城市提供本地化团购。还有一个特点就是这些团购的内容以服务类为主、而不是折扣价的商品，这些服务包括SPA、跳伞、等各类培训课程和高尔夫、滑雪、划艇等活动，让用户不仅仅是一次性地消费，而在持续的消费中增强现实中的交流，反过来进一步加强虚拟的互联网交流和黏性。虽然每天提供的机会有限，但这些团购的折扣都相当低，一般折扣可以达到六折、四折，甚至还有一折的。毕竟团购的商品和服务才是吸引用户的根本之道。另一方面Groupon对于团购的参与人数也卡得非常严格，毕竟价格低的话当然就需要足够的人数。它规定只有达到预定人数，每个人都能享受到折扣价；如果缺少人哪怕只有一个，每个人也就享受不到折扣价了。这样就有可能发动人们的人际关系，更好地传播，很多人就将Groupon搬上了Facebook和Twitter以吸引足够的人数。这让团购网站也成功借助了SNS社区旺盛的人气，成为其互动内容的一部分。

如果仅仅只是低价来吸引用户，还不足以确保Groupon的盈利。于是在商业模式方面，Groupon会对团购所促成的售价要求提成30%−50%。事实上，这种做法类似于在中国早已成名的国美、苏宁模式。国美、苏宁等大型电器商城就是凭借这种低价但量大的销售模式，在用户方面只获取微利或者干脆不获利，但对上游的供货商则依靠强大的市场终端投放能力获得了话语权，挤压供货商的获利空间，另一方面还凭借每天强大的资金流动在与银行等金融机构合作中获取种种收益。当然美国的大型购物商场如百思拜（BestBuy）也是这样做的，只是对于中国人来说国美、苏宁的例子更加有说服力。毕竟国美的黄光裕曾经连续当选三年的中国首富，虽然他现在已经栽了，但这个模式的成功有效是毫无疑问的。



愤怒的写作者冰河

不过在美国流行的互联网运营模式，到了中国总会陷入一个怪圈。就是模式很轻易的复制过来，而且凭借中国互联网市场庞大的用户数量，在一开始会形成巨大的声势，而且引起关注的复制网站绝不止一个。例如当初视频网站就有土豆、酷6、优酷、六间房等，SNS社区网站有海内、校内、开心等，而微博网站更是一拥而上，从最开始的饭否、嘀咕、叽歪到现在新浪、网易、搜狐、腾讯，没有开个微博频道出门都不好意思和人打招呼。如今的团购网站则是美团、拉手、团宝、窝窝、满座……一浪高过一浪，不知谁会死在沙滩上。根据以往的发展轨迹，通常来说这些网站就会疯狂拉流量拉用户，跑马圈地，各种怪招奇招贱招一起上。直到点击量到达一个可以糊弄人的水准，然后开始拿着流量找风险投资，钱多少并不重要，重要的是有人看好，有第一个上套的就有第二个，直到好几个风险投资上钩，然后就可以吃老本，扩内容，要么拉一个大门户合作，要么做的越来越像一个门户。至于盈利和上市……那是从前的理想，但是理想和现实之间总会有一些距离的。把这套路数放到过去的视频、博客、SNS领域网站竞争可以发现完全符合，而如今的团购网站，显然又开始走了老路。正如我们知道房价过度高涨对社会整体利益不利，但房价它就是涨个没完。那些我们明知其问题所在，并且竭力想避免其发生的事情，也同样一遍又一遍的发生。究其原因，有中国互联网用户数量太过于庞大复杂的因素——“钱多，人傻，速来”说的就是这种现象，尽管粗制滥造，但随便忽悠一下就骗到很多人，这种现象我们已经见怪不怪了。另一方面，技术进步带来的变革，在中国互联网进化中带来的影响始终无法取代商业模式的影响，是另一个重要原因，简单说就是搞运营的轻易可以买下搞技术的，搞金融的轻易可以买下搞运营的。驱动互联网经济进步的源动力应该是技术变革，但在中国它只是一个相对次要，甚至相当次要的因素。这一点从当年联想的“技工贸”和“贸工技”之争就可以得到佐证。时至今日，奋斗多年的联想的确已经成为国际知名的个人电脑厂商，但它只能在加工业体现出自己的地位，和最近非常出风头的富士康其实本质上是一样的（某种程度上还不如富士康），永远不会成为中国的苹果。如今，一茬又一茬的新秀在滩头上涌动，但一个个都是联想的风范，距离苹果始终是那么的遥远。

用户数量多，市场价值大并不是错，但如果永远抱着这块蛋糕啃个没完就是不对了。如果我们永远以“全球第一的互联网人口国度”为骄傲，那这个骄傲恐怕永远不会转变为“全球最有创造力的互联网国度”。P

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔

EVE 星战前夜 ONLINE

《EVE：虫洞》探索全攻略

www.eve-online.com.cn

前言：说到冰岛，大家也许会想到最近飘荡在欧洲上空的火山灰，或者是冰岛的美丽温泉。其实，冰岛还有一款在全世界范围内都极其著名的网络游戏——《EVE Online》（简称EVE）。由于品质优异，EVE常年占据权威网游排行MMORPG.COM前三，近期更是在权威杂志《PC GAMER》游戏排行中位列网游第一。

EVE的背景设定在数万年之后的宇宙，玩家可以扮演一位太空舰长，驾驶上千种战舰遨游宇宙。游戏采用开放式设计，并大量采用颠覆性设定——所有玩家位于同一服务器，无需打怪升级，角色离线升级，完全由玩家构成的市场，你甚至可以当海盗打劫另一位玩家……玩家之间可结成军团，军团之间又结成联盟。为了生存，这些超级联盟将通过政治经济军事等各种手段获取资源。因此一旦EVE中爆发冲突，必然是一场牵涉千人的超大规模星战。从03年EVE正式全球运营至今已经过去了7年。7年间，玩家被开发商CCP以半年一个资料片的速度拖着一路狂奔，泪流满面。现在，EVE在中国的最新资料片《EVE：虫洞》已于6月16日正式上线。接下来，笔者将带着大家一起感受这部新资料片的撩人魅力。

一、浮光掠影看《EVE：虫洞》

《EVE：虫洞》在中国的更新版本将是同名资料片在世界服务器上对应的终极完整版本，包含了大量新加入的游戏内容以及若干平衡修正。其中，最重要的更新内容就是新加入的虫洞系统。宇宙中大量出现的不稳定虫洞将成为玩家穿越时空的重要桥梁。在穿越之后，探险家们发现大量的“冬眠者”史前遗迹。为探索其中的奥秘，玩家需要与迄今为止最强力的NPC——冬眠者的无人机守卫——作战。通过研究获取的材料，玩家能够制造出代表EVE最高科技水平的T3战舰。此外，游戏还加入了旗舰级工业舰逆戟鲸级，并对许多战舰进行了平衡性调整，许多实用新功能也会给玩家们带来许多的惊叹，如技能队列、属性点重置、新人双倍经验、教程全改版、证书系统、个性化勋章系统、舰船装配界面全改版、史诗任务、个性化联盟Logo、舰船改装件分级。相信每一个细节的改动都会给玩家带来极佳的游戏体验。



当然，笔者也认为，最能带给玩家震撼的还是应该是其华丽的画面。与上一个版本相比，所有的任务空间模型都被全部重新设计，所有的星门都按照连接区域的级别重新设计，就连空间跳跃，武器与电子战效果，甚至是小行星带一颗不起眼的矿石，也都经过了开发人员的精心再设计。得益于优化得当，玩家在拥有华丽的效果的同时，无需升级硬件。甚至原来根本不能运行豪华版的玩家也从这种优化中得益——他们的那些看起来就

像古董的电脑能流畅的运行《EVE：虫洞》。

一款游戏能否成功，程序优化也是极其重要的。得益于CCP的“Need for speed”计划，大量底层代码被优化。这种优化的力度之大，甚至影响到了EVE的开发语言PYTHON本身。除了优化代码，一些重量级的服务器端更新也被加入其中。StacklessIO技术就是EVE服务器端的一项了不起的创举，它可以极大的改善在数百上千人聚集一处情况下的网络延迟。从欧服的先行应用中来看，该技术可以极大改善单星系中玩家超过数百人之后的延迟和卡机状况，并直接催生了与之相关联的更为高级的EVE 64位技术。现在，这两项技术都被加入了《EVE：虫洞》，不仅贸易中心吉他星系的拥堵情况大幅改善，千人级会战也较过去流畅了许多。

EVE ONLINE 二、寻找你的第一颗虫洞

虫洞，是由阿尔伯特·爱因斯坦所提出理论推断出的一种奇特天文现象。虫洞一定是成双成对出现的，两颗虫洞可能在三维空间中相距数千万光年之远，但是他们彼此却能够通过高维度连接，这意味着你可以借助虫洞前往千万光年之外的地点。如果要直白一点的解释，各位读者可以直接把它想象成机器猫的那扇任意门。



虫洞信息

1.出发前的准备工作

要想穿越虫洞，一探曲径彼端的奥秘，我们首先需要找到一颗虫洞。

出发前，我们需要做好足够的准备。首先是舰船，如果你费用紧张，那么4种护卫舰将能够满足你的扫描需求：苍鹭级、伊米卡斯级、探索级、富豪级。如果您是专业的扫描人士，一艘高级的隐形特勤舰将是你的最好选择：秃鹰级、太阳神级、猎豹级、咒逐级。当然，如果你费用足够，为你的舰船加上几个舰船改装件也是不错的选择，“引力电容器升级”应该是你的最好选择。扫描器材方面，“核心探针发射器 I”搭配“核心扫描探针”应该能满足你的需求。对于追求极端信号强度的扫描帝，“姐妹会核心探针发射器（扫描强度增加5%）”搭配“姐妹会核心扫描探针（扫描强度基数比普通型号增加10%）”将是最完美的搭配。对了，务必记得完成扫描任务之后回收探针，这样你就可以再次使用这些探针，别小看这个小习惯，它能为你省下一大笔钱。

除此以外，驾驶员的技能水平与大脑植入体也对扫描有着明显的影响，“天文测距学”是必学技能（每升一级，扫描探针的扫描强度提高10%），建议到5级；“太空测量学”也是非常有用的技能，要想扫描出虫洞信号，你至少需要同时操作4颗探针。大脑植入体方面，“神经交互强化芯片—波特克制药 掘金者”系列将是扫描达人的不二选择，具体的代号有“PPF”、“PPG”（不推荐）、“PPH”三个系列。植入体套装方面，全套6枚的“低级美德大脑融合体” 也将是扫描大师的必备。

2.让我们开工吧

现在，万事俱备，只差扫描。让我们飞向太空吧。首先，按“F10”将视角转换为星系星图模式，如果显示的是宇宙星图而不是恒星系星图，你可以在“世界星图控制面板”中点击“切换星图”。之后，我们需要打开位于飞行控制面板左侧的扫描器。

首先，让我们释放一颗“核心扫描探针”，然后将距离调整为最大的32AU范围（在扫描器中右键点击探针），并放置于星系正中央（即恒星位置）。现在，让我们开始第一次扫描吧。

很快，我们在结果栏中看到了一大串信号，一般来说，异常空间经过一轮扫描，就可以全部被发现，当然，更多的是信号强度很低的未知空间信号，为了便于彼此区别，每一个信号前面都有着一个独一无二的



三瓣法初期定位

识别码。点击某一个信号，我们将在星图上看到一个红色的球，代表了信号的分布范围。为了扫描出一个确定的信号，我们需要忽略掉其他的信号（右键点击信号，选择忽略其他结果）。在这一步之后，我们需要再释放出3支探针（所有探针的扫描范围保持一致）。将之前的探针移动到选定信号的中点，并让另外三支探针像花瓣一样包围着中央的探针（如果技能够高，也可释放5针，采用四瓣法），记住，所有的探针都必须覆盖信号。布置好之后，就点击扫描吧。若出现了一个红色圆环，即代表信号分布于红圈附近，则首先让两支探针的范围相交，尽量让红圈位于探针范围切面上，另外两支探针与这2个探针相交，就像一朵拥有四瓣花瓣的花朵。

经过这些步骤，我们就能够取得一个红色的小点，这代表了信号的比较精确的分布范围，接下来，我们继续回到三瓣扫描法，扫描之后，缩小一圈探针的半径，然后继续以包围的方法扫描，在调整探针位置的时候需要注意的是，除了水平方向需要为三瓣形状，垂直方向上也需要将探针与信号调整到一个平面，否则之前费力扫出的信号很可能就出现丢失。随着探针扫描范围的缩小，信号强度会不断增大，你将可以看到信号的类型，如雷达、光雷达、磁力、引力以及未知五类。虫洞属于未知空间信号。当信号继续增大，你将可以看到该未知信号的具体类型，若显示为不稳定虫洞，则意味着离成功已经不远了。当信号强度为100%的时候，我们就可以跃迁到达虫洞旁边或者是将该虫洞加入位标。



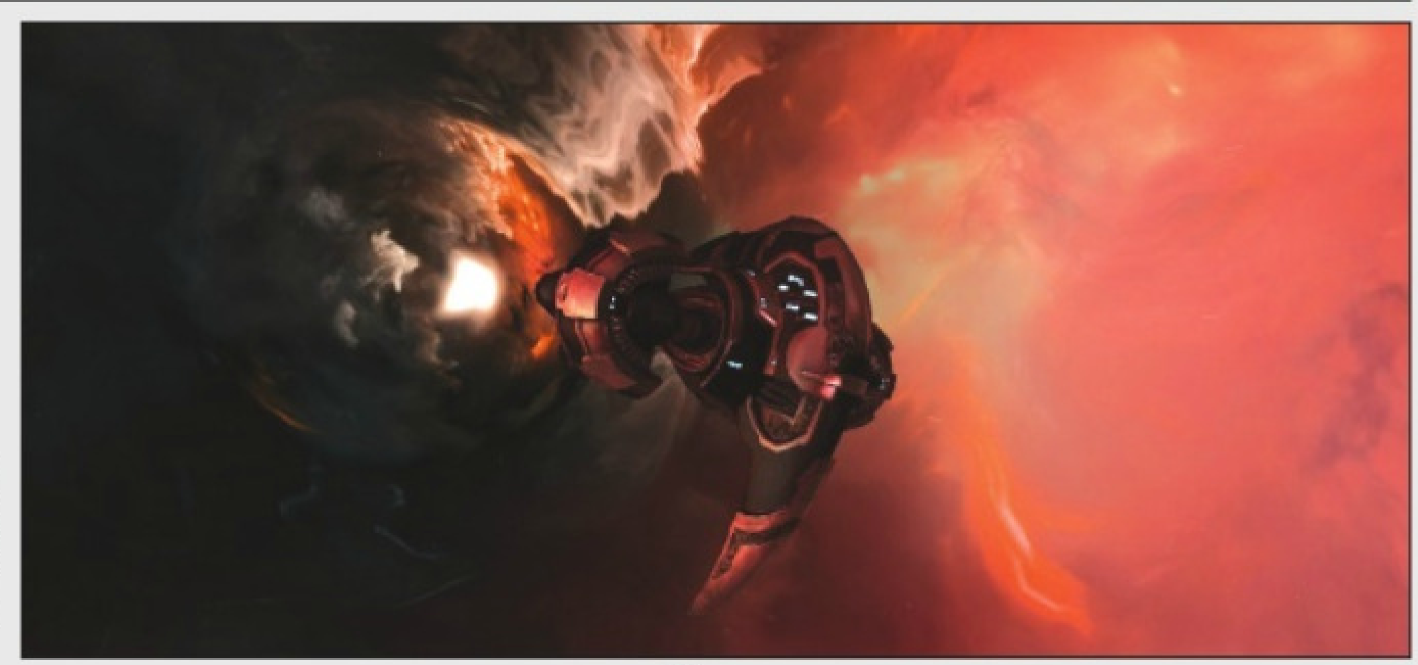
四瓣法探针位置



三瓣法设定后取得的红色小点

EVE ONLINE 三、瑰丽的虫洞

当你第一次看到虫洞时，肯定会被它瑰丽的光环所深深吸引。透过虫洞，我们能够看到该虫洞彼端的星云颜色和形状。


虫洞口

1.虫洞速查

在最初的震撼之后，你将无可避免的注意到虫洞的名称。所有的虫洞名称都是字母+3位数字的模式来显示。为了便于大家判断这些虫洞到底会通到哪里，笔者这里给大家提供一份虫洞查询名单。

一级虫洞	H121	P060	Q317	V301	Y790	Z647	Z971	
二级虫洞	C125	D364	D382	G024	I182	N766	R943	
三级虫洞	C247	L477	M267	N968	O477	O883	X702	
四级虫洞	E175	M609	O128	T405	X877	Y683	Z457	
五级虫洞	H296	H900	L614	M555	N062	N432	N770	V911
六级虫洞	A982	B041	R474	S804	U319	U574	V753	W237
注：一二三级虫洞相对较简单。								
通往高安的虫洞	A641	B274	B449	B520	D792	D845	N110	S047
通往低安的虫洞	A239	C140	C391	J244	N290	N944	R051	U210
通往0.0的虫洞	C248	E545	K329	K346	S199	V283	Z060	Z142
虫洞彼端的对应出口	K162							

2.虫洞法则

我们需要注意的是，所有扫描的到的虫洞都是无法稳定存在的。时间的流逝和舰船的穿越都会影响到虫洞的稳定性。当其自然寿命走到终点，或者是舰船穿越的质量超过虫洞能够承受的上限，虫洞就会不可避免地走向崩塌。当你找到一个虫洞时，根据显示信息，你可以判断这一个虫洞是刚好生成，还是支撑不了一天（剩余超过25%的该虫洞生命周期），或者是已经走向了该虫洞的生命终点（剩余小于25%的虫洞生命周期）。同样，根据提示，你也能知晓一个虫洞是尚未受到舰船穿越影响（剩余45%以上允许穿越质量），有一些影响（剩余不超过45%的允许穿越质量），或者是即将崩塌（小于5%允许穿越质量）。当然，如果你在试图穿越时，系统提示虫洞已经无法承受你舰船的质量，然后询问你是否强行穿越的时候，请不要莽撞胡来，你肯定不希望穿越虫洞之后全身赤裸在空间站的克隆舱里醒来，对吧？

在这里需要特别提醒的是，如果你不能保证你一定能从虫洞返回旧世界，请务必带好扫描装备与探针。一旦虫洞坍塌，你将“几乎永久的”被困在里面。千万别抱着所谓“只要别人扫到洞口我就能出去”的不切实际的想法，自己带着装备扫描一个出口虫洞怎么也比在旧世界成千上万个虫洞中找到特定的那一个入口容易。

在之前我们了解到，通过虫洞，你其实是瞬间跨越时空进入了远方的另一个星系，这一个星系可能是一个存在于已知帝国区的星系，也可能是一个史前文明“冬眠者”存在的星系。由于冬眠者文明所在星系是一片完全的新星域，因此所有的冬眠者星系都是安全等级为0.0的可随意PVP的未知区域。由于没有信号塔站，只要你不在本地频道发言，别人就不会知道你存在于本地。换句话说，很可能秘密进入虫洞的海盗把刀架在你脖子上的时候，你才会发现他的存在。

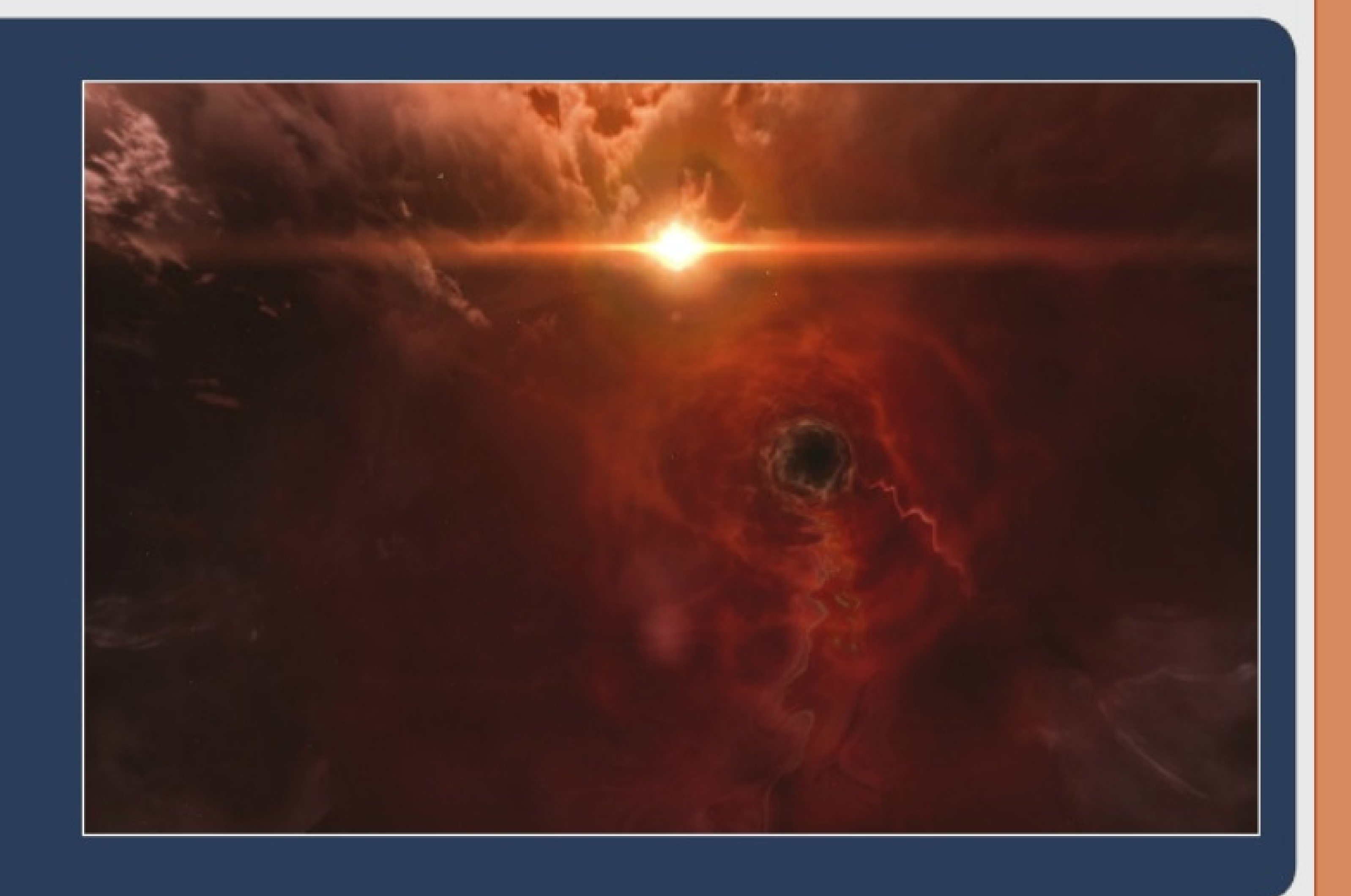
3.虫洞天象速查

若你进入的是存在冬眠者文明遗迹的星系，你很可能还会发现一些对你的舰船产生影响的奇特天象，他们是：

黑洞

黑洞的质量与密度是如此的大，所有靠近其附近的物质都将被吸入其中，甚至于光也无法幸免。因此，各位驾驶员可千万不要太靠近黑洞，要是被吸进去，可就永远出不来了哦！

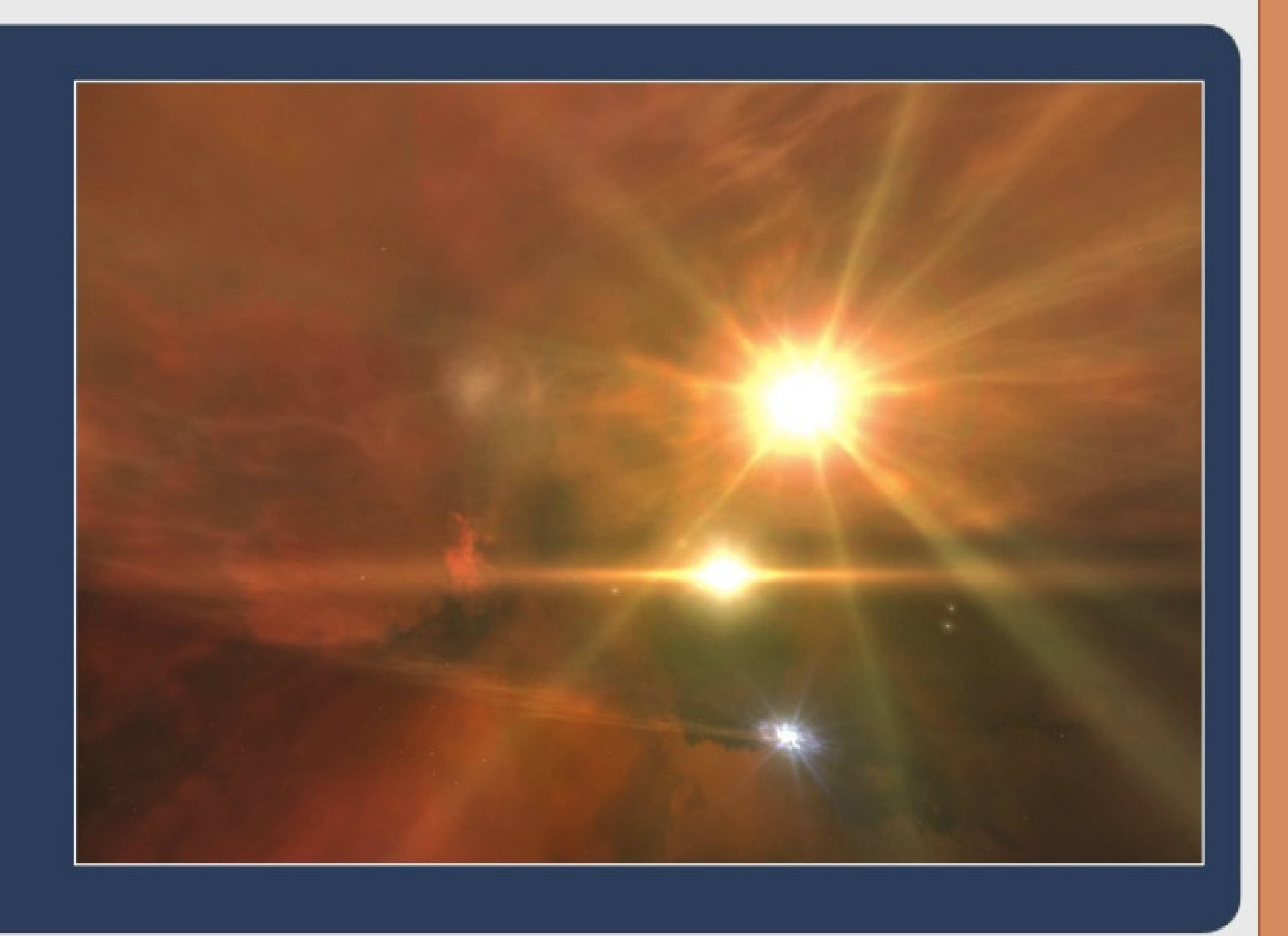
对舰船的影响是：惯性系数增加，锁定范围减少，武器失准范围减少，导弹速度减少，舰船最大速度增加，无人机控制距离减少。



激变变星

激变变星，是拥有一颗白矮星和伴星的双星系统。它们通常是相当蓝的天体。这些系统的变化经常是相当强且快速的，强烈的紫外线甚至是X射线和一些特有的发射线是这类变星的典型产物。

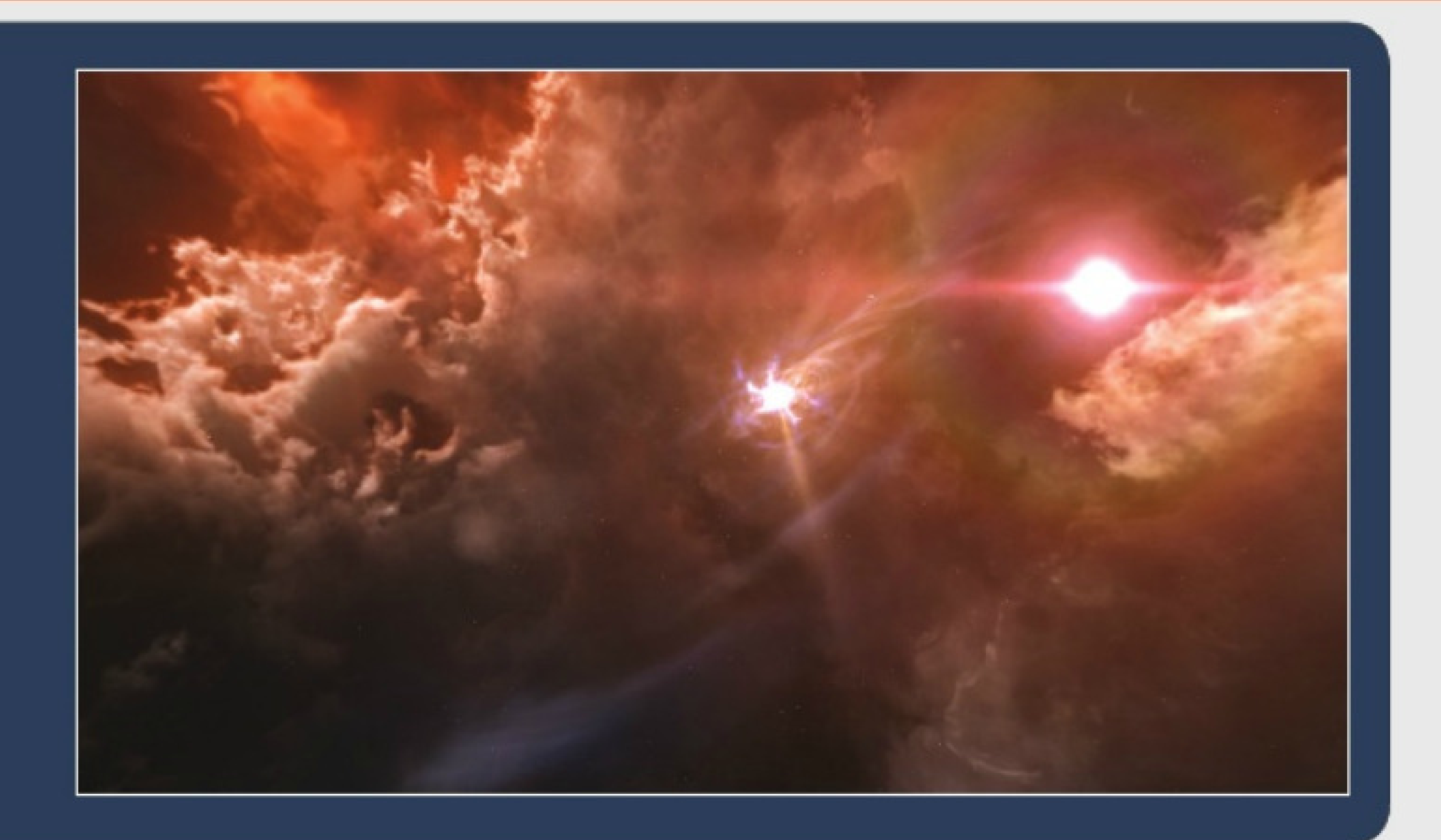
对舰船的影响是：护盾维修量减少，装甲维修量减少，护盾远程修理量增加，远程维修量增加，电容量增加，电容回充时间增加。



磁星

“磁星”是中子星的一种，它们均拥有极强的磁场。在距磁星1000公里的范围内，其强大磁场足以置人于死地，水份的反磁性可把细胞组织撕碎。

对舰船的影响是：锁定距离减少，炮台跟踪速度减少，引力、磁力、雷达、光雷达强度增加，目标标记乘数增加，感应抑阻距离削减因数增加，扫描分辨率减少系数增加，跟踪速度惩罚系数增加，最佳射程惩罚系数增加，武器威力增加，导弹爆炸速度乘数减少，无人机移动速度减少。



脉冲星

脉冲星被认为是“死亡之星”，是恒星在超新星阶段爆发后的产物。脉冲星就像是宇宙中的灯塔，源源不断地向外界发射电磁波。正是由于其强烈的规律性，脉冲星被认为是宇宙中最精确的时钟。

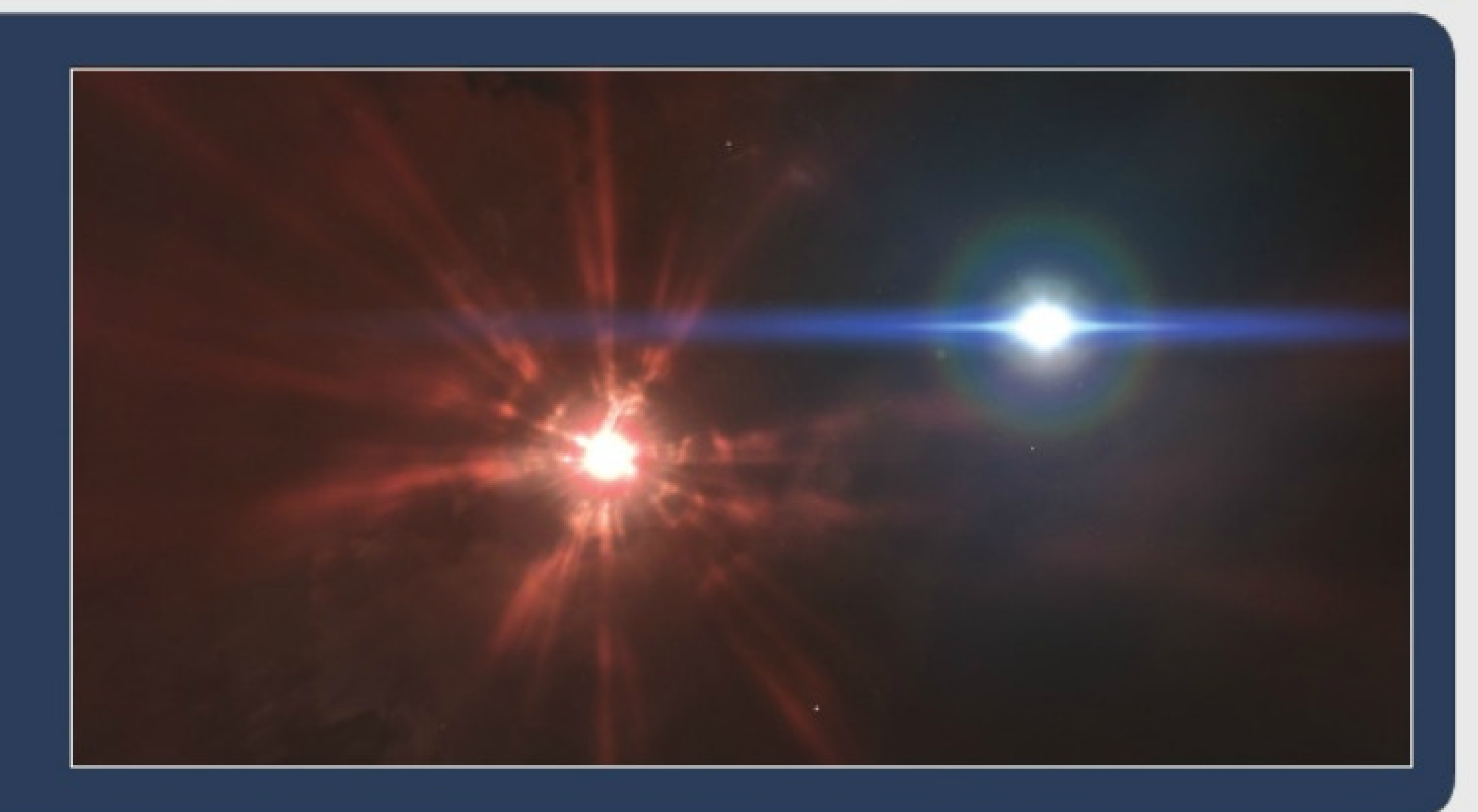
对舰船的影响是：护盾量增加，锁定距离增加，信号半径增加，装甲的动能、热能、磁力与爆炸抗性下降，电容回充时间减少。



红巨星

称它为“红”巨星，是因为在这恒星迅速膨胀的同时，它的外表面离中心越来越远，所以温度将随之而降低，发出的光也就越来越偏红。肉眼看到的最亮的星中，许多都是红巨星。

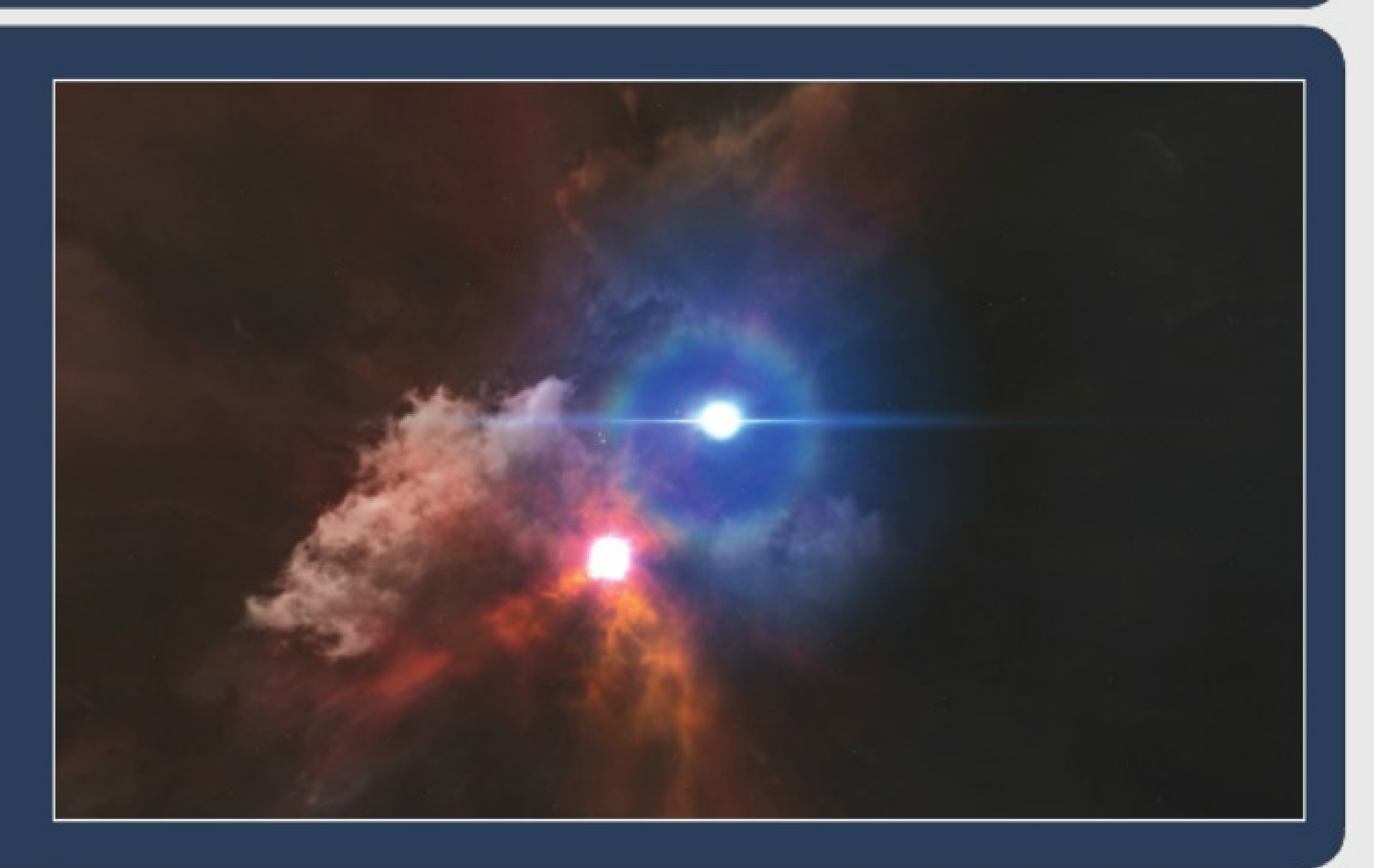
对舰船的影响是：超载热量伤害增加，超载奖励增加，立体炸弹范围与威力增加。



沃尔夫-拉叶星

简要地说，沃尔夫—拉叶星就是大质量恒星（十几到几十个太阳质量）在氢燃烧阶段将其外壳以超星风形式损失掉而暴露出来的星核。

对舰船的影响是：信号半径减少，所有四种装甲抗性增加，所有四种护盾抗性减少，小型武器伤害增加。



4.虫洞内的资源

“生活中从不缺乏美，只是缺乏发现美的眼睛。”虫洞里也是一样。看似荒凉的星系其实蕴含着大量的财富。不过，这些宝藏都需要付出努力才能得到，在这里，可没有什么午餐会自己掉到你的嘴巴里。通过扫描，我们将在虫洞内的冬眠者星系发现以下信号空间。

异常空间：你将遭遇大量冬眠者战舰。

未知信号：绝大部分都是虫洞。

雷达信号：在消灭了冬眠者战舰之后，可以利用黑客技巧搜索遗迹，获取发明T3战舰的必须材料。

光雷达信号：制造T3战舰必备的气云资源，每一个光雷达信号内都有2类气云资源。越高级的虫洞空间将产出越高级的气云资源。开采的时候请务必小心身后突然出现的冬眠者。

磁力信号：在消灭了冬眠者战舰之后，可以利用考古技巧搜索遗迹，获取发明T3战舰的必须材料。

引力信号：该类信号空间中存在大量的矿石，也许这些普通的矿石在大家眼里毫无价值，但对希望在虫洞内进行“鲁宾逊体验”的玩家而言，将是绝对无法忽视的资源。

说到“鲁宾逊体验”，对于希望在虫洞内扎根的玩家来说，建立一个军团据点将是非常必要的。POS（母星建筑）将发挥很大的作用，它可以为你的团队带来一个受到防御力场保护的安全区，可以给你一个巨大的储存仓库、一个可以装配、储存战舰的船坞，甚至是一排排乌黑的炮台。早在5月初的《EVE：虫洞》内测中，就有玩家在虫洞内建立了POS“死星”据点，将靠近的玩家战舰轰成了渣。不过，需要注意的是，虫洞内没有冰矿资源。因此维持POS运转的燃料必须通过外部运输来保证。虽然POS维护成本高昂，但驻扎的收益也是诱人的。又到了做选择的时候了，各位舰长，路怎么走，自己挑吧！

EVE ONLINE 四、虫洞里的古老主人：冬眠者

如果你穿越虫洞后进入了一个未知星系，那么就说明你进入了冬眠者的星系。在你造访冬眠者遗迹的时候，你会遭遇他们所遗留的大量作战无人机（以下简称冬眠者）。虽然年代久远，但这些无人机依然兢兢业业的履行着守护职责。当冒险者进入遗迹附近，冬眠者就会对闯入者展开进攻。


冬眠者战舰

1.破译冬眠者

或许是科技比较古老的缘故，冬眠者战舰都是没有能量护盾的，所有的防护都来自于装甲。一旦装甲被击破，冬眠者战舰就如同纸糊。其次，冬眠者的装甲抗性非常均衡。同样均衡的还有冬眠者的攻击力，热能与电磁能伤害的激光攻击、动能与爆炸伤害的导弹使得冬眠者覆盖了所有的伤害属性。与过去的NPC海盗不同，冬眠者互相之间的协调性极其优异，他们会首先集中火力攻击一个目标，若无法攻克，则会立刻整齐划一的调转枪口，对另一目标展开进攻。此外，冬眠者还会根据入侵者的强弱调整配置，战场上每增加一艘旗舰，冬眠者就会额外派出6艘战列舰增援。这些增援极其凶悍，其饱和攻击力可轻易超越末日武器。曾经有玩家派出3艘航母挑战，结果在数分钟之后就全数阵亡。


冬眠者建筑“明镜”的基本结构

那冬眠者是否就是无法战胜的呢？其实也不尽然。在初级虫洞（1~2级）中，你甚至不需要太强力的战舰就可以轻松挑战。3级虫洞的话，虽然单人也能勉强打打，但是和队友一起进入将大幅提升作战效率。不过要想获取更加稀缺宝贵的资源，我们就需要进入4级、5级甚至6级虫洞展开作战。由于虫洞本身的特性限制，泰坦与母舰是无法进入虫洞的。但这并不意味着旗舰级别的航母和无畏舰就能增加你获胜的几率，事实上，旗舰的加盟绝大部分情况都会增加你们团灭的几率。在我们知晓冬眠者的作战特性之后，我们就会发现最适合的作战配置：非旗舰，能够承受冬眠者的集火攻击，有强力的火力，能够对自己和队友的舰船进行维修。因此，安装了远程维修装置的战列舰将是最好的选择。这样一来，既能满足防护与攻击，并能通过远程维修互相之间形成强大的后勤链，弥补单艘战舰维修量少的缺点。当然，如果你的团队足够强力，可以考虑采取T2配置的掠夺舰。这样还能顺便解决作战后的战利品打捞问题。不过，在试验配置的过程中可能不会一帆风顺，建议额外带一位专制负责扫描的队友进入虫洞，以免作战失败被困虫洞，“赔了夫人又折兵”。

2.探索的收获

或许看到这里，各位舰长都会冒出疑问，我们费劲心思啃下冬眠者，有什么收益么？答案是肯定的。通过与冬眠者的战舰作战，我们可以获得很多数据库材料，如“冬眠者数据库”。这些物品可是了解冬眠者历史与科技的最好材料，因此这些数据库在帝国区非常的畅销，几乎每一个科研团体都在市场上以重金进行收购。而且，越是稀少与难于获得的数据库材料，这些集团的出价就越高。此外，使用“打捞器”对冬眠者战舰进行打捞，你还能获得许多打捞材料，如中央系统控制器、电子机械船体护板等，这些材料都是制造T3战舰的重要材料。对于各位舰长来说，通过如此作战所获得的收益，将远高于在旧世界小行星带与NPC海盗纠缠所获得的收益。

EVE ONLINE 五、拥有你的T3战舰

和冬眠者作战吃力之后，人们自然会想到，如果能够破解冬眠者科技的奥秘，结合现有科技，那么必然可以制造出有史以来具有最高科技水平的T3战舰！



T3战舰是有史以来最为精巧的舰船。一艘T3战舰由船体与5个子系统构成，5个子系统分别影响一艘舰船的推进、电子、工程、防御和攻击5个方面。每一类子系统下又有4个不同的子系统。组装T3战舰时，你需要从五类子系统下面各选择一个部件与船体一同组成一艘完整的T3战舰。除了影响性能，不同的子系统还会构造出不同的舰船形状。每一种族T3战舰的形态一共有4×4×4×4×4=1024种，整个四大种族将有4096种独特造型。不同的子系统将赋予你的战舰各不相同的超级作战能力。其中也不乏一些逆天的能力——可以不受非锁定反跃迁装置的影响，可以使用隐秘行动隐形装置，可以承受一轮末日武器的袭击，拥有强力的火力系统，可以担当强力后勤“奶妈”……

笔者想，以上任何一个特性，都值得我们去建造一艘T3战舰了，何况T3战舰的技能要求并不高。

说到建造T3战舰，笔者认为整个T3工程完全就是一个全新产业链条。矿业玩家开采虫洞气云，战斗玩家从冬眠者残骸中打捞出打捞件，精通“挖坟”的团队利用考古和黑客技巧从冬眠者废墟中获取冬眠者船体舱段和装备部件、科研核心解码器等，制造商利用气云资源制造出建造T3船体子系统的基础组件，科学家利用冬眠者古物逆向研究得到T3船体与子系统蓝图（注意，你需要在POS或者是自建科研空间站中进行逆向研究）。最终，按照蓝图，你就能组装出整套的T3战舰了。接下来，开着它出去耀武扬威爽去吧！

EVE ONLINE 六、虫洞的意义

对整个EVE世界而言，虫洞是重要的，因为它极大的扩展了EVE世界的冒险范围。不仅如此，虫洞的出现使得过去固定的宇宙出现了成千上万个临时通道，这会在很大程度上改变以往的宇宙版图。更灵活的地图连接也将导致更多的玩家互动机会。今后，你将会有更多机会遇到你的好朋友或者是交战的对方，无论是在虫洞内外。此外，虫洞所带来的大量资源也将给希望重新洗牌的玩家一个全新的起跑线。从过去的经验来看，每一次资料片更新，都会带来很多新机会。只要能够抓住先机，发财和崛起触手可及。



对于军团而言，虫洞有着更加重要的意义。在目前整个国服大部分0.0可占领区都被瓜分完毕的情况下，新开放的虫洞无异于一片无主的沃土。通过在高级虫洞内驻扎并建筑要塞，将可以牢牢的占据虫洞中丰厚的产出。由于虫洞有着穿行质量的限制，即是有玩家想要与其展开对抗，也无法像常规作战那样集结作战力量。可以说，虫洞将成为军团要塞的天然屏障。

这就是虫洞，如果你恨他，就送他进入虫洞，那里将有可怕的冬眠者与潜伏的海盗；如果你爱他，就送他进入虫洞，那里有数不清的金银和财宝！

水墨铸金典 横行武侠风 2010中国水墨巨作《天之痕OL》



还记得十年之前那段“三个人的时光”吗？还记得拓跋玉儿在黑龙王面前自毁容颜的场景吗？单机经典轩辕剑系列《天之痕》曾给我们留下了无数刻骨铭心的回忆，如今2010年大宇将再度出击，由《天之痕》改编的网络游戏——《天之痕OL》继承了单机版的经典，并融入全新的游戏体验，届时必定给网游界带来一个新的震撼。

故事背景

七十余年前，赤贯星为神州中土带来了异变，其时隋炀帝当政，朱门酒肉，百姓涂炭，当年，前朝少主陈靖仇，为救一心复国的师尊被卷入一场关乎神州存亡的故事。

七十余年后，一颗闪耀的彗星再度降临，而今洛阳的天际居然是女主武后的天下。她心狠手辣，非我即敌。掌政朝堂之余，更痴谋夺得轩辕剑，以收服天下万民！

而为保求万世安宁一向以守护者自居的轩辕帮，于帮主遭谋害之后，和武后正式对立，门分两派——穿梭今昔挺身而战，并于昆仑镜中，与传说昔人再续奇缘。

阵营介绍

自古以来，轩辕帮一直以撼动天下的神器管理者自居。而轩辕帮的主要据点在仙山岛，传说原本有仙人住在此。轩辕帮主刘造因对抗妖星派来的妖魔而死，但是却留下遗言：妖星主已经成功降生在武媚娘身上，唯有靠轩辕剑才能驱除妖星。但是神器轩辕剑早就失踪许久，因此只得靠时空穿梭去调查现代的轩辕剑下落。

就在轩辕帮主刘造死后，轩辕帮内有3位长老，分别由铁狮道长、秋衫法师和白杨主持，另有汪璞、霍林风协助处理帮务，但秋衫法师主张用神器的力量取得政权，而铁狮道长主张，应该以最小限度来使用神器，因此产生嫌隙，轩辕帮就此分裂成两派，铁狮道长成立道法派，秋衫法师成立天缺派，汪璞、霍林风各拥其主，两派对立冲突就此不断。

而管理昆仑镜的白杨仅提供两派前任帮主所提供的权限，来使用能够穿越时空的昆仑镜，对于任何超过权限的各种要求一概不理会。

游戏特色

MMO与ARPG的完美结合

MMO-ARPG是MMO未来的发展趋势之一，大宇秉持着以创新、领导、技术传承为本的前提下，决定挑战新型操作方式作为《天之痕OL》的研发方向，目标是降低操作的难度又兼顾MMORPG传统玩家。

而天之痕作品以隋唐时代的背景最具特色，研发小组决定延续这样的传统与特色，再以最新的研发技术，结合动作游戏的特色和MMORPG的元素，让玩家们除了可以享受到传统的MMORPG剧情和游戏元素外，还可体验以一打多的非单体目标战斗的战斗快感，共同享受这个全新的《天之痕OL》东方奇幻世界。

徜徉在如诗如画的水墨场景

传说中国风的美术团队一直是大宇所引以为傲的，而这次的《天之痕OL》他们也倾尽全力发挥所长，将轩辕剑系列的水墨风格特色发挥得淋漓尽致，将中国传统水墨风景跃然呈现于3D游戏世界，让玩家有如置身水墨的山水仙境之中。

除了在场景、人物、服装做了各种考究外，在角色动作的设计上，更是为了让玩家们能享受打斗的临场快感，动用了电影等级的动作捕捉器及摄影棚，并邀请了武术演员真实制作，为了就是将最好的画面呈现给喜爱《天之痕OL》的玩家们，让大家能玩得爽快！打得精采！

虚幻飘渺的壶中仙境

玩家们除了可以享受多人副本的刺激冒险外，还可以透过壶中仙，进入壶中仙境，体验远离凡尘一切的仙境历险。你将遇见超凡脱俗的仙神、古灵精怪的妖精、神出鬼没的神兽…当然这里也藏了许多稀世珍宝和珍奇神器，成为了各方觊觎的目标，为了保护或夺取人人各怀鬼胎，将在壶中仙境掀起巨大波澜！而一连串惊奇的仙境之旅也将就此展开。

多人冒险的副本系统

副本里设计了各种机关陷阱、关卡设计，不但有多达20人可以共同参与的大型副本，同时也提供1～4人小型副本。每个副本都有关卡难易度可做选择，当然这也影响到掉宝的机率和宝物的等级，想要得到好东西的高手们，等着你们的挑战！

唯我独尊的个人化角色

装备的部份，玩家可以藉由打怪、任务或交易，来获得装备和武器，而这些道具大致可分为白装、绿装、蓝装、紫装、金装5大类，而这些装备都是依照职业的特质和打怪需求，所设定专属的装备，在外观上也加强了职业特色印象，提高职业的辨识度。

角色都有20个装备部位，包含肩部、上身、腰部、下身、首部、武器、背部、项链、耳环、戒指、吊饰、印章、玉、金、法宝、珍珠、宝石、护航、造型头饰、造型服装。若想将自己的装备武器的能力发挥到极致，可以透过游戏中的拆解、改造、镶嵌、强化等系统功能，就有机会打造出举世无双、独一无二的个人装备，成为人人称羡，众所瞩目的焦点。

《天之痕OL》角色登入界面

玩家进入游戏后，即可随着昆仑镜穿梭时空，来回唐代与隋代之间，携手主人公阿仇、小雪共同冒险，寻找轩辕剑的下落。5月27日《天之痕OL》进行了浩浩荡荡的千人封测，踊跃的玩家，热烈的反响令我们惊喜不已。水墨铸金典 横行武侠风，2010年让我们一起期待中国网游巨作——《天之痕OL》为我们拉开新一幕篇章吧！

《天下贰》飞行系统催生PvP空战战术



《天下贰》全新九黎场景推出以来，平滑交替的昼夜系统、动态漂浮的云彩、夜晚泛光的植物，都受到玩家极力好评。但新九黎地图不仅给玩家带来极佳的视觉，全新的场景带来了全新玩法，玩家之间的PvP也悄悄发生了变化。

《天下贰》新九黎地图全境自由飞行，许多眼光敏锐的势力马上发现，九黎地图中有三个祭天台处于飞行区，这三个台子的争夺，突然从地面作战转向陆空两路，九黎地图的攻城略地突然变得白热化起来。


飞行灵兽准备就绪

空中侦察，知己知彼

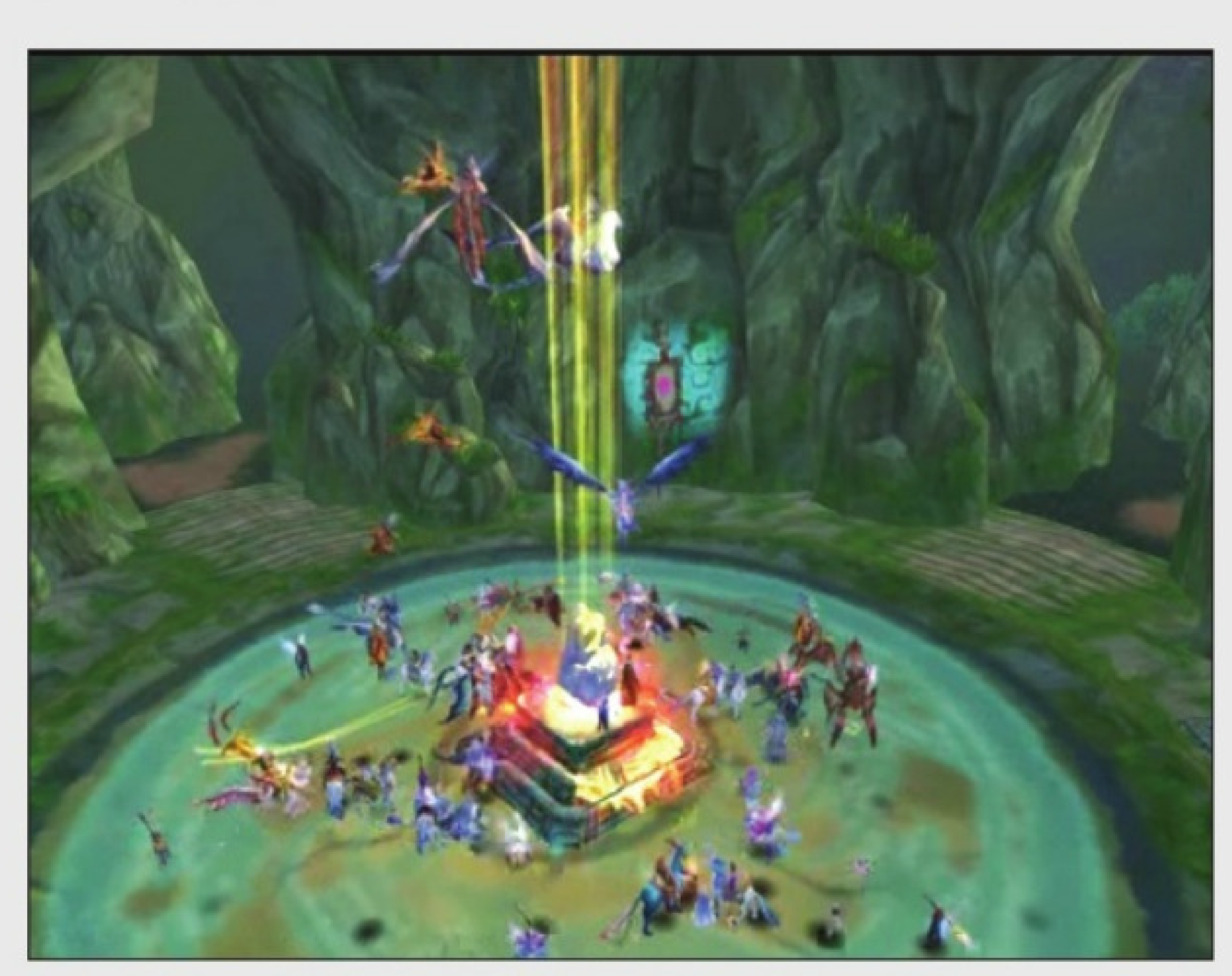
和历史上飞机在战争中的作用一样，飞行作战第一次出现在《天下贰》势力战中，首先被广泛应用的是空中侦察。《天下贰》场景宏大，每个地区都有复杂的地形。势力战中，每一个祭天台都是几方力量争夺的焦点，如何能够及时准确地了解祭天台周边的战场动态，成为攻守双方胜败的关键。

因此，全境自由飞行就成为知己知彼的最重要手段。守方足不出户，也能了解周边战况；攻方也可以毫无顾忌地深入祭天台最中央，一探防御的虚实。由于攻方处于更为机动的地位，许多参战势力都表示，飞行因素使得九黎地区的祭天台变得难守易攻起来。


飞行灵兽在空中俯瞰战局

出其不意，空降偷袭

然而使战局变得难守易攻的不仅仅是空中侦察这一个小辅助。九黎地图全境自由飞行的消息被爆料之后，许多势力就开始组建飞行作战小分队。虽然在空中是个大空间，集结起来要比地面困难，但是在地面战况胶着的情况下，一支由精英组成的飞行小分队空降至敌人后方，偷袭祭天台、扰乱后方，对敌方的阵型和心理都是极大的打击。


飞行分队出现在祭天台上空

《天下贰》是网易耗资过亿打造的3D国韵网游，一直坚持迭代开发的概念，不断为玩家带来更新更好玩的游戏体验。今年五月份，《天下贰》推出全新九黎地图，画面更加精致，场景更加恢弘，玩家可以在九黎场景体验到全境自由飞行的乐趣，观察到平滑交替的昼夜、夜晚泛光的植物，感受到最极致的3D网游画面。

《天下贰》官方网站：http://tx2.163.com

《天下贰》端午活动专题：http://tx2.163.com/2010/dw P

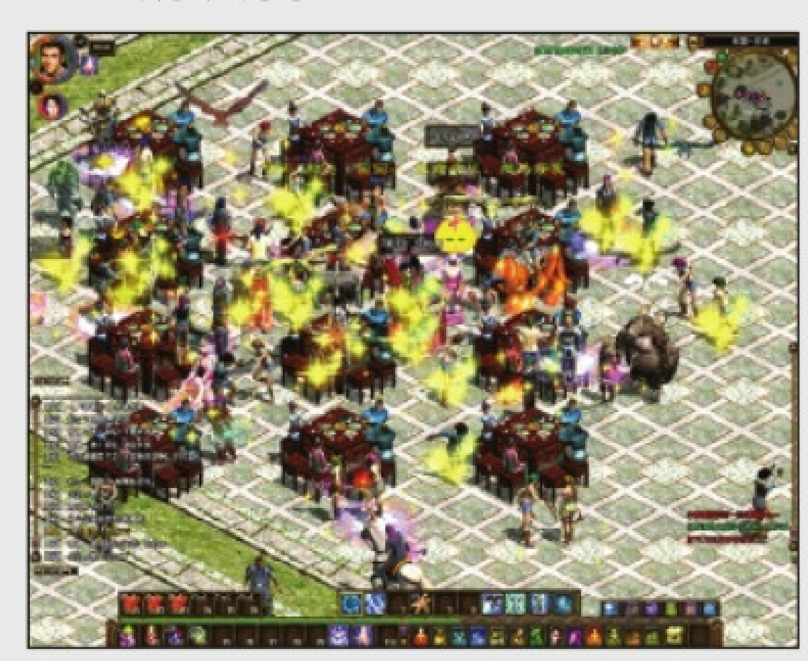
前瞻：《征途》第五部资料篇揭秘

作者：射猎归来

《征途》自2006年推出以来，至今已有4个年头。从第一部资料篇“跨服远征”，到最近的“生儿育女”，《征途》研发团队一直在不断推陈出新，增加各种玩法以回馈玩家。数日前得到确切消息：《征途》第五部资料篇正在紧锣密鼓的研发中，将于夏季正式推出！包含“新装备升星”、“佣兵系统”、“藏经阁”、“全区竞技场”、“兵器谱”等多种玩法。但目前泄露出来功能、玩法，在资料篇正式推出时是否会大范围修改还不能确定。

就让我们从泄露出的些许资料中，窥一斑而见全豹，期待《征途》第五部资料篇的到来吧！

新装备升星



为什么把新装备升星放在第一位说，因为在笔者看来，这个功能是与所有非人民币玩家最息息相关的！

《征途》中的装备系统庞大而繁杂：灵魂锁链、五行属性、装备星星、附加属性、附加技能、镶嵌神石……想要快速提高装备数值，最快的手段是给装备升星。目前游戏中绝大部分玩家都可以通过每月赚到的“工资”，轻松拥有一至两套神圣祝福装备（紫色，最好的品质）。拥有神圣装备后，接下来需要给装备升星。神圣祝福装备目前最高可升至15星。

当身上10件装备的星星同步达到一定数量时，还会得到不同的套装效果加成。目前神圣祝福的套装效果有：5星套装效果、8星套装效果、10星套装效果、12星套装效果、13星套装效果。这些套装效果都可以带来攻、防、血加成，星星数量越高，加成也就越高。

给神圣祝福装备升星有两种方法：1、使用无暇升级宝石升星，有失败几率；2、在家族铁匠处进行锻造升星，有失败几率。第一种升星方式需要购买无暇升级宝石，第二种升星方式虽然不用花钱，但是每天只能升1次。有没有100%成功率的升星方法？当“新装备升星”功能推出后，装备升星不再失败而且不用再购买无暇升级宝石！

当这个功能开放后，通过“包裹”栏（“B”键打开）里的随身功能，打开随身包裹界面，购买各种“星星种子”，这些“星星种子”便是100%升星成功的秘诀所在。购买“星星种子”吼装备在饰品栏里，进入炼丹炉副本累积，累积满了之后即可将绑定的紫色装备升级。

“星星种子”分为“一星种子”、“二星种子”、“三星种子”直到“八星种子”，也就是说，只要花点时间打打炼丹炉副本，将“X星种子”累积满后，即可将装备直接升级至X星。

虽然8星套效果不及12星套装效果，但是也有一定的攻、防、血加成。以弓手职业举例，释放“二重箭”技能时，第二支箭在8星套装的作用下伤害数值相当客观；再比如狂战士，释放噬血狂攻后，将手中武器换成换法杖攻击，紫8星的魔攻加成效果也是相当显著。

“新装备升星”系统的推出，使得普通玩家可以更轻松、更方便的拥有5星套装效果、8星套装效果。总之，实惠为民。

佣兵系统

佣兵系统大家应该不陌生，骑士类小说中经常可以见到此类团体，由民间自由组织的军事集团，与发布悬赏者达成契约，帮助悬赏者完成某项任务后即可获得丰厚的报酬。在《征途》第五部资料篇中即将推出的“佣兵系统”，与我们所熟知的“佣兵”会有哪些不同呢？

根据泄密者透露，当“佣兵系统”开放后，同国籍玩家可申请建立一支“雇佣军团”，当某服务器内某两国发生国战时，参战国官员可在雇佣兵相关NPC处发布悬赏，这时各“雇佣军团”军团长可选择接受某国邀请。国战开始后，接受邀请的“雇佣军团”即可加入战局，当战争结束后，该“雇佣军团”得到丰厚的报酬及某些特殊收益。

“佣兵系统”的推出，使得《征途》各国国战时出现的变数更多！试想一下，某些弱小国家会被国力鼎盛的强国欺负，弱肉强食的日子苦不堪言。而“雇佣军团”的加入，使得弱小国家有了依赖。这支生力军的加入，有可能会使弱国在危机时刻转危为安，甚至扭转战局！让弱国也有了扬眉吐气的机会。

如果仅仅只是协助国战，可能各“雇佣军军团长”并不过瘾，试想一下，如果各国国王在国运时也能邀请“雇佣军团”协助保护国运；或是某国国王邀请“雇佣军”，前往敌国进行“掠夺”……由此可见，《征途》里的各处战争将更加激烈、精彩！

“佣兵系统”的推出，相信也会让更多的玩家体现出自己的风采，实力强劲、行为端正的“雇用军军团长”，更会成为本区所有玩家敬重的英雄人物之一。这对弱国来说，是一个绝好消息。

全区竞技场



各大网络游戏，因为等级、职业、装备等多种因素影响，并没有一个真正公平的PK环境。而《征途》全区竞技场的推出，目的就是要提供一个公平的竞技平台，供大家PK、娱乐，使操作好的玩家有展现实力的地方。

但目前全区竞技场规则尚未定案，有多种讨论方向，例如：绝对公平的环境，同职业、同等级、同技能、同装备、同属性点，纯拼手法，但这样做可能会禁锢住玩家发挥的空间；或是不同职业、同等级、同装备、同属性点，技能自由选择，但这样可能会因为不同职业、不同技能造成客观上的不公平……当然还有更多的讨论方向，无非纠结在到底应该提供哪些元素，让玩家在竞技场中可以享受一场公平的PK。

总之，不管最后是制定出何种规则，可以预见的是——全区竞技场会有着很好的公平性，不会因为装备、等级、技能等元素而影响到PK心情。通过全区竞技场，操作好的普通玩家也有机会揉虐大号，咱们键盘、鼠标上见真功夫！

《中华英雄》困难模式“破坏王”

提到“破坏王”活动，相信参加过内测的老玩家们都相当熟悉吧？这个任务十分简单，奖励丰厚，因此颇受玩家们的喜爱。不过游戏公测后，“破坏王”任务关闭了一小段时间。

如此有趣的活动，为什么要关闭呢？因为升级版“破坏王”闪亮登场！更刺激的玩法，更具难度的挑战，更丰厚的经验奖励……哎呀！一不留神就有打广告的嫌疑了，言多必失，言多必失。我们还是谈点儿实际的，具体谈谈这个升级版的“破坏王”吧。

困难模式“破坏王”的队伍构建

可以很明确地告诉大家，以往简单模式那种随便组两个人，迅速通关的情形很难重现了。虽然理论上讲，只要等级够高、队伍里有个血族医生，两人队伍也可通关。但是，这种队伍完成起来效率极慢，十分浪费时间。


困难模式“破坏王”报名处

所以，参加困难模式“挑战王”，最好将队伍组满。这样做的原因，不是保证安全（毕竟里面的怪物不足为虑，只要有一名血族医生），而是保证完成效率。至于队员们的职业，我个人认为没有特别要求，只要队伍中有医生，其他职业均可。但个人建议职业平均一些，不要太过于集中到一个职业上。尤其是剑圣，如果一个队伍大都是剑，那么效率肯定会比拥有枪神、刀皇、武宗等职业的队伍低。

队伍构建完毕后，就可以开始挑战了。什么，红蓝药？放心，这个副本有医生就够了，不用带药。困难模式“破坏王”的挑战时间与以前一样，还是每天12：00～14：00与19:30~23：00这两个时间段。等级在25级以上的玩家，可以在唐人街西北边的破坏王专员处报名参与。每人每天只能参加一次。

砸警车毁卡车


在砸车的同时，会出现众多护卫

进入挑战场景后，映入眼帘的还是那几辆警车。不过，它们的抗击打能力今非昔比。单一的火力对它们威胁不大，集中火力逐一销毁才是正确的应对方法。建议满员的队伍分为两组，每三人主攻一辆警车。成功击毁后，再将目标转移到下一辆警车。大家都将毕生所学施展出来，血族弟子也不例外。“溃血魔功”这一群体攻击在这里的用处极大，不仅能大面积杀伤敌方护卫，还能够同时作用到相邻的两辆车上（施展时，让圆形图案将相邻两车覆盖即可）。

不用担心会遭受护卫们的围攻，每击毁一辆车，都会有几名护卫出现。虽然“溃血魔功”会让他们将攻击目标转移到自己身上，但血族弟子们大可放心，只要你插了根补血法杖，就凭护卫那如同蚊子般叮咬的攻击力，是难以对你造成致命威胁的。

场景中的警车会分两批次出现，连续将其击毁后，比警车更为结实的卡车会跟着现身。与警车相比，卡车增加的只是血量。所以用对付警车的方法，便能效率地将卡车逐一击毁。

卡车也是分为两批次出现。在这一过程中，出现的敌人不仅仅只有低级护卫，小Boss“破坏尊王”也会登场。这个Boss的攻击力比护卫略高，但血量极多，攻击起来比较费时。建议大家暂时不用理会他，也不用理会场中的小怪们，先集中火力将大卡车击毁。

击毁“血牛”——直升机


扛住众多护卫的攻击，全力击打直升机

卡车消失后，直升机会出现在场地中央。没二话，将所有伤害尽情释放到直升机上吧。需要留意的是，直升机偶尔会发出震耳欲聋的响声，震晕场中众人。不过无需惊慌，只要血族弟子的补血法杖不消失，危险就不会来临。


击毁直升机了

一场拉锯战后，直升机被击毁。如果大家运气够好，场地中央还会出现一辆巨型坦克供我们消遣。对于成功击毁直升机的我们，击毁坦克是迟早的事。


运气真好，竟然遇到了巨型坦克

将场地内的所有目标击毁后，先别忙着离开，这里怪物们的经验相当丰厚，大家齐心协力，将怪物悉数消灭，再班师回到唐人街领取奖励吧。P

山与海的彼端 《梦回山海》重塑轩辕山海界



《梦回山海》简介

《梦回山海》是以中国古典奇书“山海经”为背景，以轩辕黄帝、神农炎帝、寒荒蚩尤之间的纠葛冲突为主线，融入了各种现代风格玩法的2D回合制网游。整个世界建立在《山海经》夸张玄奇、奇诡怪异的神话传说之上。游戏中有四大职业，八大宠物种族，数百种帅气拉风的“异兽”宝宝，因此被玩家誉为“上古异兽百科全书”。

乱世洪炉烟尘路，仙道苍茫多险峰。被誉为“上古异兽百科全书”的《梦回山海》凭借其独特的背景、精美的画面、成熟的技术和核心玩法的创新，必会成为中国回合制网游市场上的后起之秀。毫无疑问，这款由中青宝历时三年，投资千万，倾力打造的回合制网游巨作《梦回山海》，将在今夏游戏界掀起一股山海旋风。

山海再现，激情演绎上古大战

穿越飘渺青丘，寻访弱水之底。《梦回山海》以上古奇书“山海经”为蓝本，勾勒出一幅夸张玄奇的异世画卷。玩家将进入到风景秀美、异兽横生的洪荒世界，感受黄、炎二帝同蚩尤之间的恩怨纠葛，体验纯正的山海世界，品味原汁原味的山海风情。不仅如此，玩家更有机会创造属于自己的传说，或悬壶济世普度众生，或降妖除魔匡扶正义，都必将受到后人的敬仰。



华丽画面，带来视觉饕餮盛宴

《梦回山海》很好的延续了Q版游戏精美的画面，色彩艳丽的场景，给人以很强的奇幻世界代入感。逼真传神的风景，栩栩如生的人物，无不透露着美工人员的细致和用心。富贵华丽的古代都城；鬼斧神工的名川大山，苍梧野竹影婆娑；蓬莱岛如梦似幻。众多奇山美景直教人目不暇接，流连忘返。



宠物生育，异兽也有“富二代”

驭穷奇于天之巅，驾虎蛟于海之滨。《梦回山海》将“山海经”中所有知名异兽完全展现。将带给你最全与最纯正的中国玄幻开篇！更首创了宠物生育系统，你的珍奇异兽将首次实现雌雄之分。俗话说，天分阴阳，物分雌雄。乱世在混沌之中繁衍，异兽在繁衍之中进化，完美的基因融合将赋予“新生代宝宝”更为强大的力量，带给你更有激爽的战斗体验。

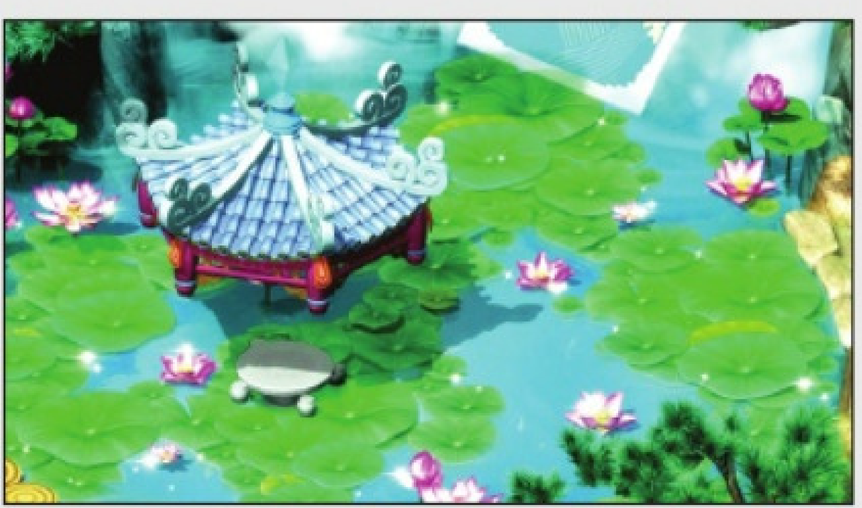


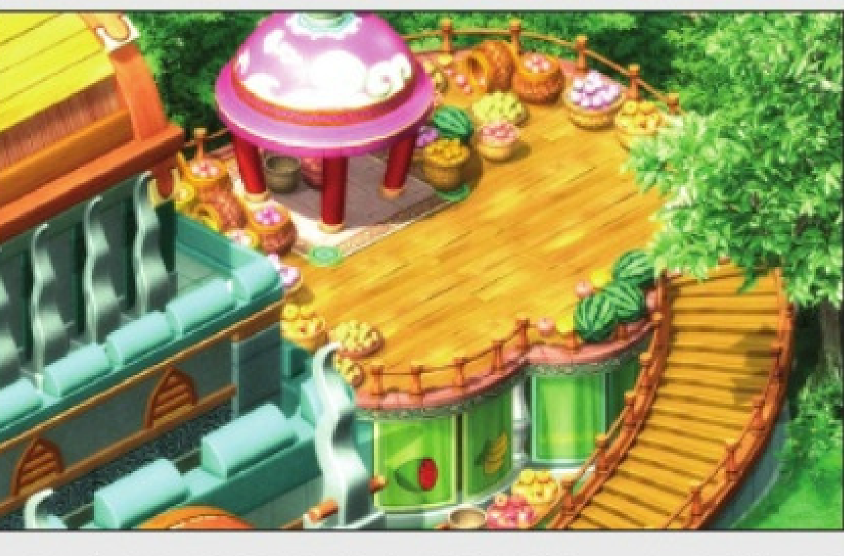
天赋异禀，四大神职各显神通

传说天赋异禀者，多为上天赐予力量以匡扶乱世者。混沌的世界，将由你一人来拯救。游戏目前共有药师、甲士、方士、猎手四大职业，药师慈悲、甲士坚忍、方士逍遥、猎手敏捷，四大神职各有千秋，相生相克。更有回合制首创的天赋树系统，每系天赋各有特色，风格迥异，职业技能组合更自由，体验DIY的乐趣！上古的氏族正在召唤志士的力量，快快选择你所喜爱的势力，并为氏族荣誉战斗吧！

腾云驾雾，驾驭飞宠畅游蓝天

东方丹丘西太华，朝游北海暮苍梧。《梦回山海》的飞行异兽可以让你轻松畅游山海世界，尽情欣赏美丽的风景。轻轻吹声口哨，座下的宠物腾空而起，扶摇直上九万里，追风逐电，赏星观月，搏击万里长空，一展鸿鹄之志。崇山峻岭、急流险滩不再是难以逾越的鸿沟，更不用担心会遇到妖魔鬼怪的骚扰。如果你厌倦了刀光剑影的日子，那就牵上爱人的手，比翼双飞，去寻觅一处属于你们的二人世界，在漫漫旅途中享受爱情，做一对只羡鸳鸯不羡仙的仙侠情侣！

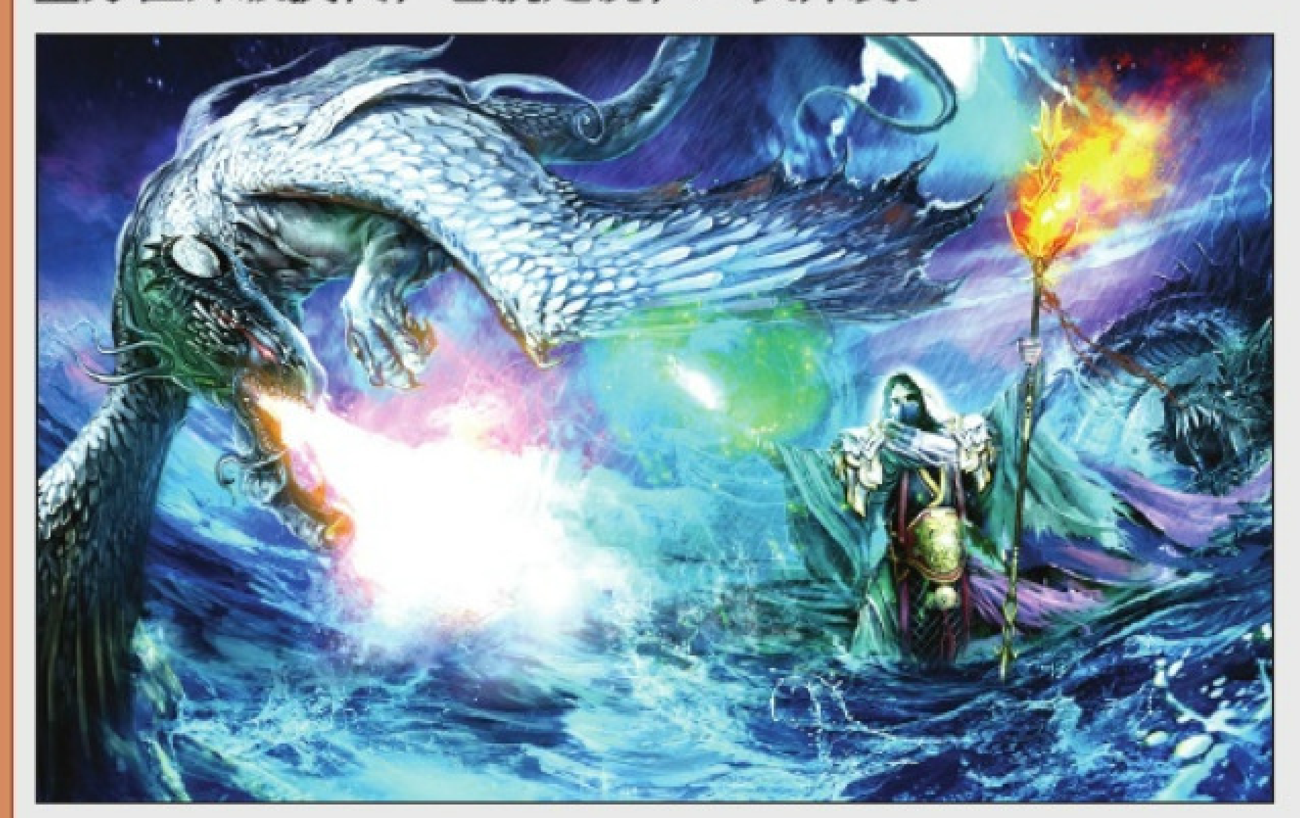




异兽出山海，千年“宠”一回。重回混沌初开，九日横天的玄奇世界，一览夸张玄奇、奇诡怪异的神话传说。这个暑假，《梦回山海》与您不见不散。P

叫人万分期待的重生《降龙之剑》二次开发前瞻

2010年5月18日，完美旗下的2D网游《降龙之剑》宣布，关闭封测服务器，结束了长达4个月的游戏封闭测试。正在所有玩家以为游戏马上就要公测的时候，《降龙之剑》突然发布了消息——放弃之前的所有投入和格式，配合全新研发制成的次世代引擎，进行游戏的全方位升级换代，也就是说，二次开发。



此举一出一片哗然，要知道，《降龙之剑》并不是一款不成功的作品，至少在玩过封测的玩家中，这款游戏还是很受好评的。当一款游戏在通过封闭测试并获得良好反响之后，按照正常的路线就应该是开始内测、公测直至收费盈利。游戏一旦收费之后就再也不管其质量的情况比比皆是。但是《降龙之剑》似乎不愿如此，为了做出更好的游戏，在全新的2D次世代引擎一经研发成功之后，《降龙之剑》当机立断宣布，舍弃前期为了研发和运营而投入的数千万人民币，并重新投入上亿资金进行深度研发，似乎这次完美的目的，更多地并不是在挣钱。

不管初衷如何，至少这次的《降龙之剑》是值得期待的，从目前现有的资料来看，二次开发的《降龙之剑》将十分有看头。原本独具特色的策略副本、2D缩放、仿真天气系统等游戏内容得到了保留，并且通过新的引擎进行了优化，而之前有问题的游戏Bug也都一一被修正，同时，在新引擎的带动下，《降龙之剑》的画面以及运算能力等诸多设置也得到了质的提升。

《降龙之剑》二次开发几大期待

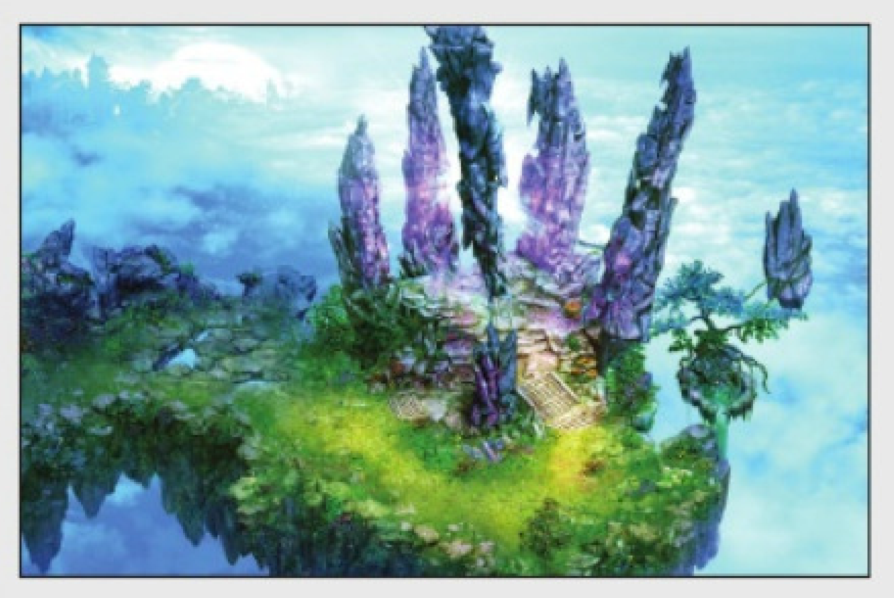
（1）次世代引擎下的视听盛宴



由完美时空专为2D研发的全新次世代引擎将是2D网游界的一项全新革命，该引擎全面改变了2D的陈旧现状，在画面展现和声音效果上达到了超越以往任何2D游戏甚至赶超了部分3D游戏的惊艳效果。同时，由于次世代引擎的活跃，原本就能同屏承载最多单位的《降龙之剑》将再次超越极限，达到支持同屏千人大战的程度。

（2）史上最强最宏大的神话游戏背景

中华上下五千年，承载了无数辉煌的历史和传奇，是每个炎黄子孙都引以为傲的精神瑰宝。但是迄今为止，却没有任何一款网游能成功地将浩瀚的华夏历史展现给玩家。《降龙之剑》的出现填补了这一空白，自盘古开天辟地以来的所有历史、神话故事将在游戏中一一为玩家展现，不仅如此，隐藏至今的“历史的真相”也会在《降龙之剑》中浮出水面。



（3）2D游戏中最多样的战争模式

国战、帮战、阵地战，这些已经屡见不鲜的战争模式是否已经无法再引起你哪怕半点兴趣了呢？次世代引擎推动下的《降龙之剑》将带给晚间们更多更全更不同的战争方式，马上砍杀、飞行作战、以及塔防型的全新副本战场将使玩家玩得不亦乐乎。同时由于次世代引擎以及3D缩放镜头的活跃，《降龙之剑》将突破2D游戏屏幕最大承载容量的极限，真正实现千人同屏作战。



（4）更多你难以想象的内容

除了这些以外，《降龙之剑》还在宠物、装备、技能、实感等各个领域进行了游戏全面创新，配合之前的游戏形式，能让玩家在游戏中获得更多新奇的游戏体验。在这些各色各样有趣的内容的配合后，相信《降龙之剑》将在次世代引擎的带动下，掀起第一次2D游戏革新浪潮。

一直以来，2D游戏的生存似乎已经成为了一个人们不愿去深究的问题。现在，为了突破作为2D网游的瓶颈《降龙之剑》在达到2D游戏尖端水平的同时，也找到了自己的不足之处，而为此产生的二次开发就是为了让这款游戏取得其他游戏所未能达到的成绩。通过二次开发，相信《降龙之剑》将能达到其他2D网游所未能达到的游戏高度，为2D王朝的复辟开启光辉的初章。

耀世荣光犹在胸，惊世锋芒啸长空，摈财归刃韬光晦，剑指位极铸降龙。P

《成吉思汗2》打造2010年最好玩网络游戏



对于2010下半年的游戏市场来说，即将于年底上线的国产网游《成吉思汗2》无疑是一颗极其耀眼的明星。《成吉思汗2》由金牌游戏制作人尚进先生领军麒麟游戏旗下经验丰富的精英团队，潜心研发3年之久，共投入2亿元的巨资。无论是游戏背景剧情的构建，还是画面效果的表现，抑或游戏内容的设定，都可称得上精雕细琢，可谓国产精品网游的扛鼎之作。

据悉，《成吉思汗2》游戏拥有最广阔的世界地图，最丰富多变的职业类型，最热血多样的战斗，最平衡的数值设定，最高新技术的运用等等。汇聚如此之多的“最”元素，享受人类游戏史上最惨烈的PK乐趣，当之无愧成为2010年最具可玩性且最好玩的网络游戏。



最广阔壮丽的世界地图

《成吉思汗2》的新地图更加丰富，比前作《成吉思汗》的版图增加四倍以上：游戏地图所包含的真实世界比例面积，超过5000万平方公里。帝国连绵几万里，东起朝鲜半岛，西抵波兰、匈牙利，北至西伯利亚俄罗斯诸公国，南达爪哇中南半岛，从寒冷的西伯利亚到古老的巴格达，从辉煌的紫禁城到悠久的莫斯科，108个汗国遍布亚欧大陆的各个角落，庞大的黄金家族子孙忠诚地守护者这几万里江山。

据有关资料显示，我们在《成吉思汗2》庞大的世界中会碰到很多具有当地特色的事件，比如在大理城中你将遇到渔、樵、耕、读四位弟子的考验，在欧洲战场上将遭遇各国勇士的挑战，多样文化背景交织的城市，风景佳妙且各具风情的地区，新的地图必然给玩家带来愉悦的视觉和文化享受。

最丰富多变的职业类型

《成吉思汗2》中的职业多达十二种，包括地中海十字军、西域圣火使、西夏刺客、蒙古近卫军、斯拉夫隐修士、高原喇嘛、突厥武士、江南剑侠、草原骑射手、中原火枪手、波斯先知、雪山萨满，是目前国内拥有职业数目最多的网络游戏。

在各具特色的职业系统中，加入玩家盟军、来自欧洲的古老神秘职业，无疑是最大亮点。无论是狂热忠诚、不惜用鲜血捍卫信念的地中海十字军，还是游走于黑暗之中、冷静过人的西夏刺客，无一不具有丰富的技能，有趣而不需太复杂的操作。

最热血多样的PK战斗

《成吉思汗2》庞大的战斗系统提供了上千种PK玩法，其中，最惹人瞩目的国战系统推出全球首创的皇帝战、领土战等几种形式。据官方透露，皇帝战是指整个服务器中的玩家团体在某个独立地图中争斗，获胜的玩家组织将成为该地图的管理者。只有该组织成员可以进入此地图升级夺宝。

国战是指有众多玩家参与的攻守城战争，如同CG宣传的荒漠万人战。竞技场则是一个多层次的复杂系统，更加考较玩家的操作与配合。《成吉思汗2》中既有6人、10人的小规模竞技场，也会有大规模的帮会战竞技场，甚至是定期开放的跨服战斗竞技。《成吉思汗2》有着如此丰富的战斗系统，对热爱PK的玩家来说无疑是一场视觉和操作的盛宴。

最具含金量的技术创新

“云计算”无疑是当今信息行业的热门词汇，微软曾表示目前的工作和想法都是基于云，可以看出云技术计算未来信息技术发展的方向。《成吉思汗2》是中国首个服务器云计算集群运算系统支持的网络游戏，“云计算”的运用使得万人同屏作战也会很流畅，万人国战再也不会因为服务器的原因觉得卡。

不同于前作固定视角的3D模式，《成吉思汗2》是可以任意选择视角的3D游戏。游戏采用创新的景深成像技术和光影扑捉支持下的夸克对撞技术，画面清晰逼真媲美高清电影，打击特效强烈真实。玩家游戏的过程就如同在欣赏一部立体的史诗巨作，有着身临其境的感觉。

最平衡的游戏数值设定

平衡性对整个游戏框架的重要性不言而喻，玩家对此也是十分关注。不同于很多网游先架设一个基本平衡的数值框架后，然后不断根据玩家数据挖掘的结论进行调整的模式。《成吉思汗2》由公司首席框架设计师（CDO）经验丰富的朱家亮先生，作为游戏平衡性精算工作的团队的负责人。

据悉，《成吉思汗2》的游戏平衡主要体现在单体职业PK平衡和万人战争的攻防平衡。一方面，在职业及装备平衡性方向，重视每个职业技能对玩家DPS输出的周期性影响，以及玩家单位时间DPS波动规律设计，来突出玩家在职业，装备，宠物等方面自由搭配的个性化。



另一方面，战场是玩家后期核心的成就表现玩法，为了使各种不同习惯不同水平的玩家能够在一起PK，《成吉思汗2》为每个新战场设计了各具特色的教学方式，用极其有趣的方式来平衡不同水平玩家间的战斗胜负平衡及战斗时间平衡，同时设计了多种特殊时间来提升结果的不可预见性，增加战场乐趣，《成吉思汗2》让每一个人找到属于自己的PK方式，创造真正的PK网游竞技时代”。P

《梦想世界》30级副本，多线剧情演绎人鬼恋

“人生路美梦似路长，路里风霜风霜扑面干，红尘里美梦有几多方向，找痴痴梦幻中心爱，路随人茫茫……”这首经典歌曲，早已传唱大江南北。不错，我们今天要讲的也是“倩女幽魂”，《梦想世界》30级副本将宁采臣和聂小倩那段人鬼殊途的凄美生死恋重新演绎，这个专为新手练级准备的副本“倩女幽魂”，不仅等级要求低，而且具有3条分支剧情，多线选择让副本更具可玩性，更有装备奖励让新手得到快速成长。

今天，我们就从这里出发，再次体验“倩女幽魂”的异界传说！

副本进入条件

首先，必须组满5人队，并且队伍中每个人的等级都必须≥30级，但要≤50级，然后由队长在明月除魔师（190,112）处，找除魔师对话，选择“时空恶魔（30−50）”里面的“确定进入副本”，然后就在普通、精英、英雄中选择一个级别，进入副本。（注意哦，没进过副本的玩家，必须先通过低级的级别后才能进入高级的级别。难度级别：普通→精英→英雄）

多线选择

在一个副本中，一条路线的模式，玩久了可能会腻。“倩女幽魂”副本中，则有多重剧情路线可选择，重复体验，每次都可能有新体验。进入副本之后，布衣和尚会让你选择分支剧情。你可以从以下3种身份中选择一种扮演：

1.赴京赶考的书生

2.除魔降妖的侠客

3.飘摇四海的浪客

书生、侠客、浪客会分别与不同的NPC一起完成任务，3种身份，3条分支剧情，也是3种不同的体验。每个分支剧情的任务和难度都是一样的，你可以根据自己的喜好选择。以下以“赴京赶考的书生”剧情为例进行攻略解说。

第一关：布衣和尚指路



进入地图，点布衣和尚，进行对话，接着选择“我们是赴京赶考的书生”。燕赤霞出现，跟着燕赤霞走，边走别说话，等走到了地图中间的亮光处，经过一段对话之后，将自动传送到下一个地图。

第二关：战胜侍女“小蝶”

进入地图后，先不急着杀怪，在地图里找宝箱（地图小，很容易找到的），每人能开2个，经过一段对话后，聂小倩消失，队伍和小蝶开打。小蝶属于被虐型，建议选择开攻阵，先把小怪杀完再集中火力虐“小蝶”。

第三关：战胜女鬼“白幽兰”

战胜侍女“小蝶”，自动回到第一个地图，打开地图，找到白幽兰（233，118）的坐标，走过去，经过一段剧情对话之后开打。战胜白幽兰的难度不大，建议开攻阵，先杀小怪，后杀白幽兰，轻松快捷的又战胜一个Boss。



第四关：战胜千年树妖“姥姥”

战胜白幽兰，再次进入新图，跟着小倩，走到（32，97）和姥姥说话，接着开打。姥姥实力一般，建议根据队伍实力选择攻阵或防阵，再先集中火力杀姥姥，再清小怪。



第五关：战胜“黑山老妖”

战胜千年树妖姥姥后，走到地图（148,121）处，与黑山老妖对话，进行最后的决斗。这可是30级副本中的终极Boss，建议开防阵，如果对队伍的实力比较自信，开攻阵也是可以的。一开始先选择灵巧招式杀主怪，用带媚笑技能的召唤兽或队伍里的阴阳等流派的封系玩家封印小怪拜月灵牛和银刃妖虎。



第六关：返回明月镇

战胜黑山老妖之后，地图上会出现5个箱子，不用抢，箱子是自动分配好的，队伍里每人都开1个箱子，开完之后将退队，且自动返回明月镇。

需要注意的是，30级副本在每次战斗后面会有个NPC，注意他的对白，他能提供一些梦想小常识和怪害怕的攻击类型，根据他的提示杀怪，更快更安全。

副本奖励

一个新手，想要强大，必然少不了需要优秀的装备和锻造装备的宝石，在“倩女幽魂”副本中，梦想就帮新手解决了这个大难题。随机出现30级的战、法、术装备，能用就用，不能用转手还能卖出个好价钱。有几率出现1级、2级、3级宝石包，帮助玩家锻造好装备，快速成长。



另外，从“白幽兰”开始，每关战胜Boss后都将会得到一定的副本积分（泣魂之泪），泣魂之泪可以在明月除魔师处兑换成积分，积分即可在除魔师处换成聪灵果，二级彩虹果，修炼宝箱钥匙等。P

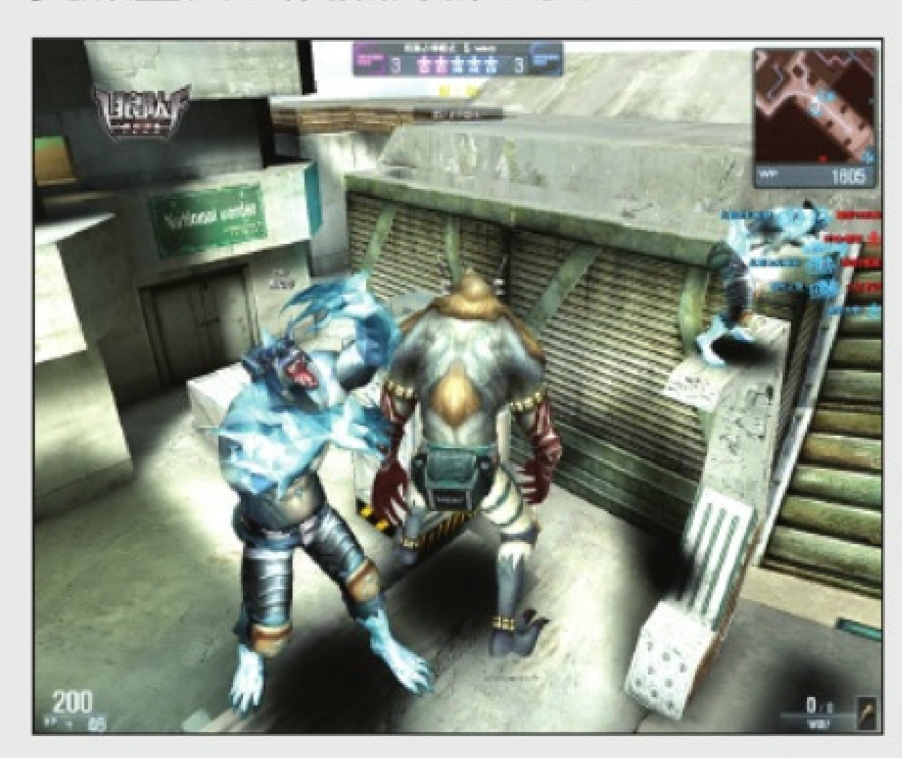
FPS网游真正巅峰之作——战术性和操作性兼具的《狼队》

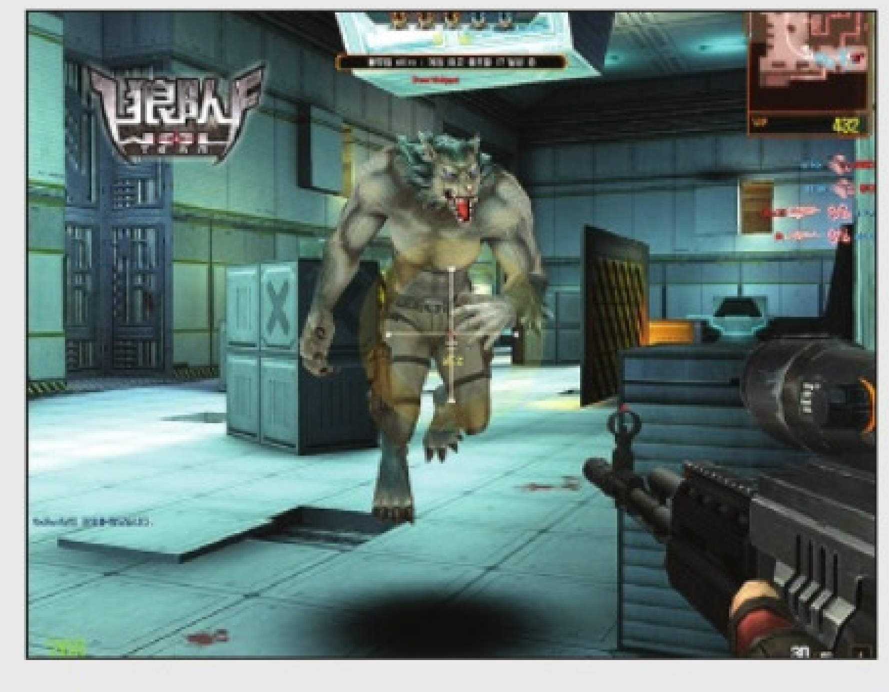
进入2010年，FPS网游市场更加成熟，也更加期待更具震撼性的新作品登场，把FPS游戏的魅力挖掘和体现得更加深刻。这就牵涉到一个问题，什么是FPS游戏的魅力所在？让我们一起来进入《狼队》，从这款号称FPS网游巅峰之作中窥探FPS游戏的魅力内核。

射击还是动作？

FPS，即First Person Shooting，翻译为第一人称射击游戏。很遗憾这个术语既方便我们了解此类游戏，又让我们落入窠臼。把眼光局限于射击上，FPS游戏就变成了远程动作游戏。

但《狼队》的设计者扩展了他们的视野，把更加广泛的经典动作元素引入了传统的FPS游戏中，让《狼队》既有传统FPS成分，又有经典动作游戏成分，动作元素的引入是克制的，并没有反客为主；最终的结果是《狼队》提升了FPS的内涵，让FPS游戏进化为一种玩法更加全面、成熟的游戏类型。





与传统的人V人模式不同，《狼队》在FPS中引入了全新的狼人系统。在操作热兵器的人类之外，拥有近身格斗式的狼人（事实上有9种能力不同的狼），将潜入游戏的部分操作元素，如爬墙、悬挂、隐身等特殊技能引入《狼队》，这样既增强游戏的操作性和技巧性，又增强游戏的刺激感。

与MMO游戏相对应，《狼队》既有远程“法师”（人类），又有物理近战“刺客”、“战士”（狼）。每一场战争，就像一个大副本，各个不同角色的完美配合，才能将终极Boss（即对手），打得落花流水！

在《狼队》游戏世界，你能体验到个人操作对抗，以及丰富的队伍间操作对抗。有人V人（远程V远程）；人V狼（远程V近战）；也有人狼互换V人狼互换（远近综合V远近综合），人+狼组合V人+狼组合（远程+近程组合V远程+近程组合）。也就是说相对于以往的FPS，《狼队》的每一种模式，都能衍生出4种不同的组合方式，游戏乐趣自然更胜一筹。

无脑冲锋还是战术？

FPS游戏模拟的是人类的军事组织行为，而军事活动最大的特别就是组织性、策略性，概括之：战术。







然而，现在的部分FPS游戏，为了迎合扩大参与基数，把娱乐性提得过高，忽视了游戏的战术性。只是让玩家享受那种简单的乐趣，提起枪对着前方射。毫无疑问，无脑式冲锋确实也是一种乐趣，但FPS游戏的生命力或内涵应高于此种追求，那就是战术性。

在这方面，《狼队》对传统FPS游戏就是一种超越！

狼队拥有动作层面的战术对抗，这体现在人类和狼的差异上面，正如前述，不同类型的对抗形式，要求不同的战术理解。人V狼爆破模式，这是《狼队》第1次封测颇受欢迎的模式；这个模式中，人类间的配合，狼之间的配合，呈现着完全不同的战术性。人类需要结伴行动，相互关照对方的盲点；而狼则可采取集体冲锋，分散猎杀，蹲点守候的多样化配合。

《狼队》还有战略层面的战术性，比如占领、歼灭复活模式。两模式的设计理念与常规FPS网游反其道而行，杀得多未必能取胜，只有良好的全局、团队意识才能获胜。占领模式是全图有5个基地，先全占者胜，这就要求有良好的全局战况意识。而歼灭复活模式的目标是全歼对方，模式中玩家不能反复复活，只有1条命，但可复活队友。此时，就要求队友间有良好的配合意识，否则会出现我方5人，对方2人，最后还会被对方取胜的局面。

对于大多数FPS玩家来说，游戏的所带来的刺激性，是吸引他们不断挑战的亮点。《狼队》相对于以往的FPS，在传承枪战射击快感的同时，创新性的将狼人系统引入FPS。近身肉搏的撕裂快感，比起远程射击所带来的视觉刺激更加直接、更加强烈。人、狼的协作，战略部署的强调，比起以往的死冲式硬战打法，也更能体验FPS的战术性。也就是说，《狼队》在给玩家完美的刺激快感的同时，更回归了FPS的实战意义。

八大变异狼人，近身撕裂快感！在传统的FPS即将让人感到乏味的时候，《狼队》的全新狼系统，的确给2010年的FPS市场带来了一股不一样的狼人旋风！如果你是FPS的爱好者，这个游戏绝对值得一试！

试试F1环保引擎
——HyperX LoVo让PC奔驰如飞



区别普通HyperX骇客神条，LoVo系列采用绿色散热片

关心F1的朋友们都知道，目前各车队正在商讨一项新协议，希望能够引入一套全新的引擎，这款引擎只有1.5升排量，但同时配合KERS以及涡轮增压系统，使得F1赛车的速度不会受影响。F1代表的是极致性能，现在连F1都开始追求环保了，其他行业更加不会落在后面。日前，世界头号内存厂商金士顿就将一款高性能环保内存HyperX LoVo推向了市场。

HyperX LoVo内存 PC里的绿色引擎

说到HyperX LoVo环保的奥秘，就在于它成功的在保证高性能的基础上降低了产品电压，这样不仅能够减少能源消耗，对于降低系统温度提高稳定性也是大有好处。电脑玩家都知道热量通常是导致系统不稳定的“元凶”，而且对于电子产品的寿命也有很大影响，对此不得已很多用户都会在系统中加装风扇。LoVo降低电压减少能耗的同时有效地控制了发热，也避免了加装风扇的能耗和噪音，可谓一举多得。

降低电压好处多多，但厂商真正实现起来其实并不轻松，因为只有较高的电压才能保证信号强度，保证产品性能稳定。因此只要稍微关注细节的用户都能发现，高性能内存通常都会采用比标准电压更高的设计。例如内存标准化组织JEDEC规定的DDR3的标准工作电压是1.5V，通常DDR3 1333的台式机内存都能遵守这个内存规范，但不少标值1600或者更高的玩家用DDR3内存通常会出现1.6V甚至是1.8V的工作电压；而金士顿通过研发和工艺的改进，使得HyperX LoVo只需1.25V的电压就可以正常工作在1600MHz的频率，高性能的同时还降低了电压要求和功耗，绝对是追求低发热量和环保的玩家的理想选择。

绿色不是低效 LoVo性能不打折

除了用技术实力解决了低电压问题，HyperX LoVo系列在性能上同样毫不含糊，在1600甚至更高的工作频率下，HyperX LoVo的延时设置都是9-9-9-27，低于JEDEC对于DDR3内存的要求，很显然并没有牺牲延时性能来换取高主频。除此之外，HyperX LoVo还对XMP进行了优化，在Intel平台的主板上只要选择XMP设置就可以自动调整到最佳工作状态而无需其他调校。要特别说明的是，目前LoVo HyperX的顶级双通道套装（料号：KHX1866C9D3LK2/4GX）已预置了两组XMP-ready配置方案，可在1.25V下稳定工作在1600MHz，或在1.35V下稳定工作在1866MHz。后者也是全球首个以较高工作频率搭配较低电压的设置，代表了业内最先进的内存设计工艺。

金士顿DDR3“LoVo”超低电压&低电压骇客神条套装规格

料号	产品容量与特色
KHX1866C9D3LK2/4GX（XMP配置方案1）	4GB 1866MHz（CL9-9-9-27@1.35V低电压）双通道套装，针对XMP优化
（XMP配置方案2）	4GB 1600MHz（CL9-9-9-27@1.25V超低电压）双通道套装，针对XMP优化
KHX1600C9D3LK2/4GX	4GB 1600MHz（CL9-9-9-27@1.35V低电压）双通道套装，针对XMP优化
KHX1333C9D3UK2/4GX	4GB 1333MHz（CL9-9-9-27@1.25V超低电压）双通道套装，针对XMP优化

HyperX家族壮大 金士顿经典再续

金士顿是全球最大的内存模组制造商，而HyperX是金士顿旗下专门面向玩家的高性能内存品牌。覆盖蓝色散热片的HyperX内存从DDR时代起就广为玩家称道，几款经典产品如TCCD颗粒的HyperX 4250等等至今也不曾为玩家忘记。DDR3时代来临，HyperX已经推出了主频2GHz的产品，甚至还有超频的潜力，是i7平台用户的最好选择。

金士顿HyperX内存一直都是玩家身份的象征，是国际超频纪录榜单上的常客，也是知名游戏战队WE比赛时的指定武器。如果对金士顿HyperX内存还有问题，就近咨询金士顿产品各级代理、经销商。如希望了解金士顿内存更多信息，欢迎访问金士顿官方博客www.kingstonblog.com.cn

高学历　高技能　搭乘就业直通车

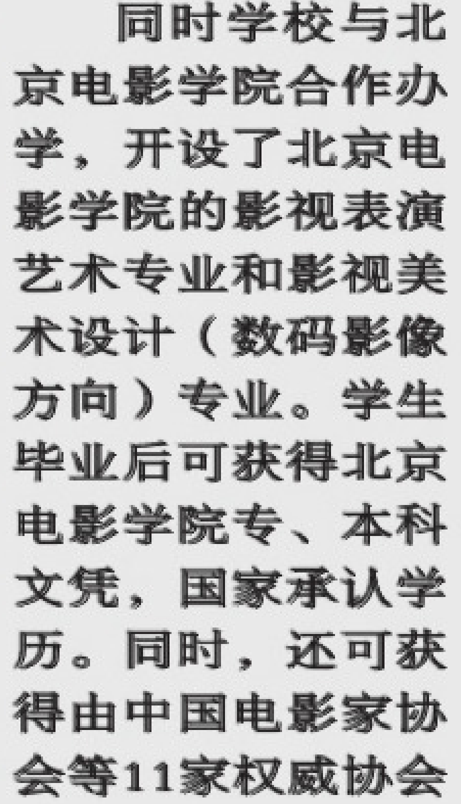
选择汇众教育数字影视学院　带你成功跨入影视行业

又是一年高考结束，又将是一番几家欢喜几家愁的景象。无论结果如何，明天都要继续。未来的路要如何走下去？考不上大学真的就没有出路吗？大学毕业找不到工作怎么办？一个个难以抉择的难题摆在了每一位高考学子和家长的面前。今天，汇众教育北京（数字影视）校区为我们带来了一个破解难题的最佳方法。

学历与技能并重　加大就业保障

汇众教育北京（数字影视）校区是目前国内一家专业开设影视制作全流程技能培训课程的学校。学校针对国内影视产业对数字影视制作人才的巨大需求，结合国际最前沿数字新媒体技术，培养数字影视制作人员，





包括：数字影视策划、编剧、导演、摄像、后期制作、栏目包装及流媒体制作发布等职业技能型加艺术型的人才。

同时学校与北京电影学院合作办学，开设了北京电影学院的影视表演艺术专业和影视美术设计（数码影像方向）专业。学生毕业后可获得北京电影学院专、本科文凭，国家承认学历。同时，还可获得由中国电影家协会等11家权威协会共同认证的影视艺术职业水平认证证书。



选择学历与技能同时学习，既可以获得国际认可度的国家承认的学历，还可以掌握一门目前最为先进、过硬的技术，就业难题势必迎刃而解。高水平的教学质量，过硬的先进的职业技能，保障了数字影视学院的高就业率，连续四年达到 98%以上。截至目前，已为行业输送千余名复合型专业人才，得到了业内企业、家长和学员的高度认可。

数字影视行业——高收入　高起点

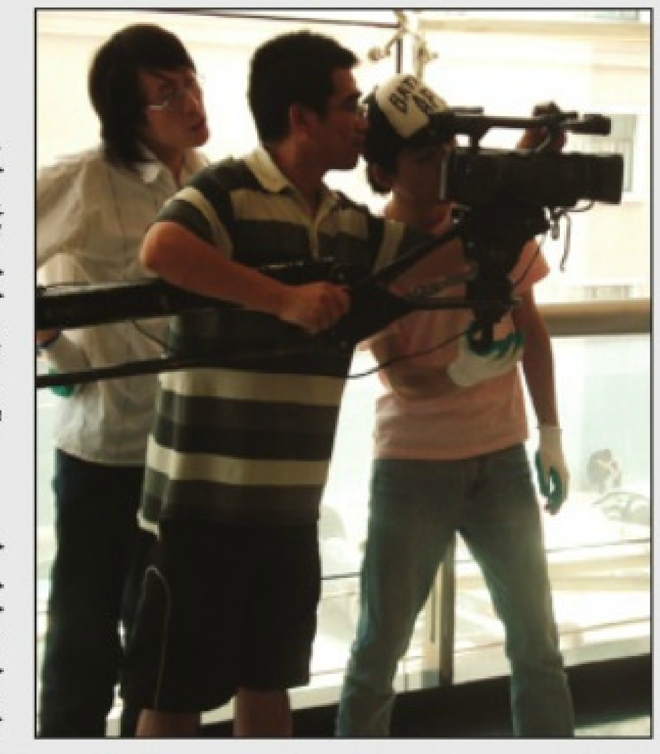
学习数字影视，毕业后主要就业方向为各大电视台、影视剧组、传媒文化公司、影视制作公司、视频网站等方面。工作环境好，社会认知度高。据数据据调查统计：应届生在影视行业的平均薪资为4000~8000，远远高过其他行业。而在半年后平均薪资高达6000~10000。拿应届生刚入职的薪资来说，编导、策划的薪资一般在4000~6000左右，摄像灯光的薪资在5000~12000左右，影视后期制作的薪资在5500~15000左右。然而在这个急需复合型人才的社会，懂得影视制作全流程的人才薪资将高达上万。2010年，汇众教育北京（数字影视）校区受112家企业委托，定向为其培养专业人才。入学即签《推荐就业协议》，毕业后直赴名企工作。

数字影视媒体人才缺口巨大

在国家大力发展创意产业的政策推动下，数字影视制作正逐渐成为当今最具发展潜力的朝阳产业之一。我国有2000多家广播电视播出机构、5000家影视制作公司以及规模各异的近万家网络媒体公司，需要大量的数字影视制作人员。据业内人士初步估计，未来几年内数字影视制作行业需要的影视人才数量超过70万人，尤其在高层次的编导、策划、制作人才方面存在较大缺口。目前我国数字影视从业人员大多来自传统影视专业或者计算机等其他行业，熟练掌握数字影视采、编、播技能的高素质人才非常稀缺，数字影视人才技能短缺和单一所引发的深层次、结构性矛盾已经显现。因此，加大数字影视专业人才的培养力度，培养一大批真正具有影视艺术修养和基础知识，掌握数字影视制作技术，能完成传统和最新的网络、手机流媒体影视创作的数字影视创意制作人才，已经成为实现影视产业快速发展的关键。

大学生就业难现状　凸显职业技能教育重要性

前些年大学被描述成理想的天堂，考上大学不仅代表荣誉，而且进了大学就等于端到了金饭碗。然而，近几年随着高校扩招所产生的弊端和经济危机的深入影响以及各个方面的原因，考进大学已经不能保证你的未来。大学生就业难的问题已经成为整个社会关注的焦点。数以百万计的大学生找不到工作。即便是找到工作的毕业生，就业水平、就业待遇也在逐年降低，“零工资”就业、大学生卖菜、卖猪肉、竞聘淘粪工等新闻屡见不鲜。上大学已经不再是唯一的出路，甚至可以说上大学已不再是一条理想的路。



高校教育目标与用人单位需求不一致，导致大学生眼高手低，严重缺乏动手实践能力。越来越多的大学生面临着毕业即失业的窘境，越来越多的人意识到了技能的重要性。职业教育已经开始逐渐凸显它的重要性，越来越多的单位招聘人才时把职业教育也就是培训经历作为一个重要的参考指标，在一些行业职业教育的资格认证已经成为了一个岗位的充分条件，而高等教育的学历只能作为一个参考条件。因此，广大考生及考生家长应该审时度势，选择真正适合未来发展的教育之路。

招生对象：18岁以上、中等学历以上、热爱影视行业的人士

学院开设有免费的试听课程，欢迎热爱影视行业的广大朋友前来试听，体验数字影视的独特魅力。

网　址：http://www.bjmedia.org



头牌新闻

网易《天下贰》全国竞技赛落幕 创国内网游多项记录

■本刊记者 8神经

《天下贰》全国竞技赛总决赛5月30日在北京国家会议中心圆满落幕，数百名来自全国各地的玩家共同见证了这场堪称国内最顶级的网游竞技盛事。高额奖品、宏大规模、顶尖规格、明星嘉宾，本次竞技赛超越了国内同类游戏赛事标准。

本次竞技赛从50个城市赛区以及3个线上赛区中进行选拔，吸引了上万名玩家报名参与。最后进入到全国总决赛的队伍共66支，198名玩家同场竞技，规模直逼世界性电竞赛事WCG。总决赛场地设立在中国国家会议中心，该场馆占地面积共计12公顷，是目前中国最大、最新的会议中心，更是2008年奥运会击剑和气手枪比赛的指定场馆。参赛选手们被安排入住国家会议中心大酒店，享受奥运运动员的标准待遇。


冠军广州白白战队获得了奔驰Smart汽车

《天下贰》为本次竞技赛斥资百万设置丰富奖品，其中最引人瞩目的莫过于冠军奖品奔驰Smart轿车，最后由来自广州赛区的白白战队击败一众高手而收归囊中。在活动的最后，《天下贰》开发组成员亲自登场，以一曲《莫问今朝》答谢所有玩家的支持，为整个颁奖典礼画上了圆满的尾声。

《天下贰》是网易历时6年开发而成的第一款3D即时制大型网络游戏，也是网易第一款道具收费游戏。自2009年9月20日正式公测以来，凭借浓厚的上古神话氛围、优秀的画面表现、丰富的PVE和PVP玩法，获得玩家的广泛认可和好评。本刊记者在比赛后专访了《天下贰》主策划少云。

大众软件：这次《天下贰》全国竞技赛的举办，网易是否觉得收到了预想中的效果？听说丁磊给《天下贰》定下了100万人在线的运营目标，《天下贰》团队对此作何感想？

少云：从总体来说这次的比赛达到了我们的预期目标。当然也还有一些小的不足，比如在决赛中遇到了电脑死机的问题，是我们的经验不足造成的。以后我们还会举办类似的活动，到时候我们会组织得更好。至于丁总的目标，对我们来说当然有压力，但是我们会将其全部转化为动力的。

大众软件：作为一款网游而言，这次的全国竞技赛规模空前，哪些因素决定了《天下贰》可以作为一款用于竞技比赛的网游？

少云：因为《天下贰》的基础够好吧。职业搭配多，平衡性也很好，我们对自己的游戏有信心，针对游戏我们每周都在做更新。不是每款网游都能做到这些，“公正，公平，竞争”是我们的目标。说真的，看到玩家将我们制作的游戏用于比赛，并且打得如此精彩，我们很激动，也感到很欣慰。

大众软件：请问少云平时还喜欢玩什么游戏呢？对你制作游戏会有影响吗？

少云：我爱玩的游戏很多，各种游戏机我都有。比如前阵子玩了《战神3》，里面与巨大Boss作战的场景让我受到很多启发。我们希望今后在《天下贰》的副本里能有所借鉴，玩家可以期待9月份的《天下贰》资料片。另外，“星际”“魔兽”等竞技游戏也是我喜欢的。

大众软件：说到这个，请问你怎么看待电子竞技这一概念？国家负责电竞的有关部门领导在提及电竞概念时，总会将其与网络游戏划分界线，请问你如何看待这种说法？

少云：电子竞技的将来一定会是很光明的。但我觉得它与网游并不冲突，甚至网游用于电子竞技比赛可能会更好。因为在电竞比赛中遇到问题，网游是可以随时更新随时解决的。另外，《天下贰》的目标是打造一款健康的网游，我们一直在努力做到这一点，从这个角度上来说，与电子竞技的比赛项目并无不同。P



晶合热点

完美时空正式公布《笑傲江湖》

2010年6月3日，完美时空旗下的武侠类网游《笑傲江湖》产品预告新闻发布会在国家中影数字制作基地举办。来自AMD、美国Razer、诺基亚、苏宁电器等国内外知名厂商代表以及知名画家平凡、陈淑芬夫妇，与到场玩家及众多媒体共同出席了本次盛会。

自完美时空大手笔收购昱泉公司之后，业界和玩家便对《笑傲江湖网络版》（注：指数年前昱泉国际开发的产品）的后续版本开发存有诸多猜想，很多当年“笑网”的老玩家对该游戏也保持着极大的关注，据悉，这款被完美时空定义为“首款浪漫武侠题材的网游”以“自创江湖”为主要研发理念，将涵盖多种江湖体验模式，“武学自创、开宗立派、玩法自创”等系统将糅合经营养成、格斗、团队角色扮演等诸多经典游戏元素，有望在年底进行测试，并预计在2010年第2季度推出。



主办方效仿五岳盟约形式的启动仪式为《笑傲江湖》揭开神秘面纱

发布会结束后，完美时空互动娱乐总裁竺琦在接受采访时表示，《笑傲江湖》是由完美时空针对全球华人推出的一款武侠诚意之作，游戏由完美全球多支团队联合制作，目前开发周期已超过36个月，是完美公司未来产品线布局中最重要的作品之一，无论从研发还是运营上都投入了巨大的资源支持。可以说，《笑傲江湖》集合了目前国内最强的研发力量，是完美时空下一阶段发展的旗舰产品，更是网游行业划时代的产品。他介绍说，《笑傲江湖》将是一款全3D画面武侠游戏，同时提供2.5D画面切换功能，以满足不同玩家的喜好。针对记者提出的4月份完美时空收购日本游戏运营商C&C MEDIA之后，有消息表明完美时空欲借助后者在掌机领域的技术优势进行家用机平台的布局，《笑傲江湖》将有可能成为完美时空首款进军Xbox 360平台的游戏时，竺琦表示："Xbox 360版本目标仍定位于华语市场。"

"网络游戏未成年人家长监护工程"将全行业覆盖

为加大网络游戏未成年人保护工作力度，自2010年2月以来，在文化部的指导下，两批42家网络游戏企业陆续开展了"网络游戏未成年人家长监护工程"。目前参与实施该工程的网络游戏企业所占市场份额已经超过90%，并将在年内实现全行业的覆盖。"网络游戏未成年人家长监护工程"是一项由政府倡导，网络游戏企业自主发起并参与实施，旨在加强家长对未成年人参与网络游戏的监护，引导未成年人健康、绿色参与网络游戏，构建和谐家庭关系的行业自律行动。据悉，"家长监护工程"实施后，收效良好。截至4月31日，在不足三个月时间内，42家企业共接到相关咨询逾两千起，服务申请182起，成功解决69起。网络游戏未成年人保护工作是一项系统工程，为引导未成年人"玩健康的游戏"和"健康地玩游戏"，最终将形成"政府监管、行业自律、家长参与、舆论监督"的综合保护体系。



晶合新作

《英雄往事》6月8日首测

网络游戏《英雄往事》在6月进行了首次对外小规模删档测试，众多玩家报名，参与到游戏的测试中。《英雄往事》是"英雄无敌"系列的骨灰玩家历时五年自主研发的一款继承发扬单机游戏《魔法门之英雄无敌3》竞技神髓、并使之玩法网络化的网络游戏，其特色是更平衡的规则、无回合等待实时酣畅淋漓的对战、特点分明的城堡种族等，同时又融合角色扮演、公会竞争、装备打造，积分排名等网游玩法。该游戏目前拥有6大种族、30种技能和50种天赋。



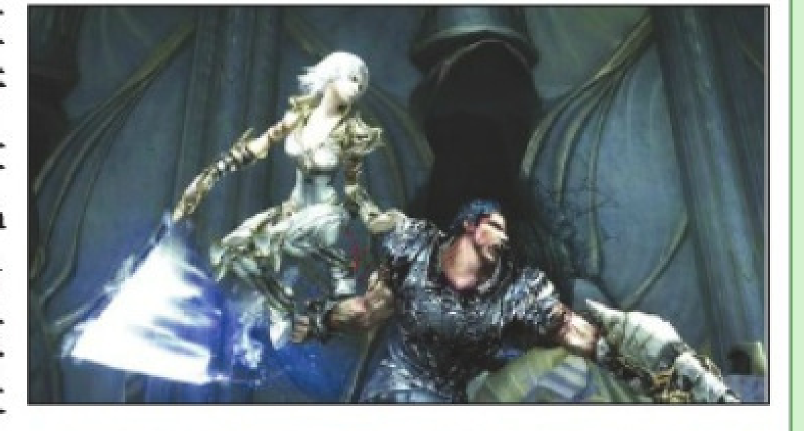


漫画网游《DC漫画英雄OL》11月发布

国外著名游戏网站IGN近日为即将在E3参展的《DC漫画英雄OL》写了一篇前瞻，前瞻中提到了这款索尼在线娱乐公司开发的超级英雄题材的网络游戏的上市日期将预定在2010年11月。《DC漫画英雄OL》在洛杉矶E3 2010 大展上开放试玩，该游戏将会同时在PC和PS3平台上发布。玩家在该游戏中可以扮演DC Comics中著名的英雄如超人、蝙蝠侠、神力女超人等，玩家还可以变换角色的服装、发型等，并且运用超能力或英雄特有招式，来与NPC或其他玩家战斗。除担任英雄外，若想尝试坏人滋味者，也可以选择扮演反派角色。



《量子论》公开新细节



TECMO公司宣布，其开发的最新动作射击作品《量子论》（Quantum Theory）的发售日由2010年3月25日延期至2010年10月16日。本作以根据被称之为"侵蚀"的现象使内部构造发生变化的神秘塔为舞台的动作射击游戏，玩家将在游戏中扮演黑暗破坏者"西德"和神秘女子"菲莱娜"，为挑战诞生于塔中的吸血鬼而侵入巨塔。本作除了故事模式外还搭载在线专用模式。在6月《量子论》公开了新的游戏画面及战斗细节，主要展示了男女主人公相互合作对抗巨大Boss的战斗状态。

盛大取得韩《iL——魂之引导者》代理权



6月4日，盛大网络取得由韩国nFlavor自主研发的休闲RPG新作《iL——魂之引导者》（iL：Soul Bringer）中国大陆代理权，游戏已于5月26日在韩国展开公测。预计该游戏第三季与玩家见面，采用道具收费模式，而根据韩国游戏公司相关人员介绍，在欧洲，北美地区，也有无数大型代理商在进行洽谈。目前已确认将出口14个国家和地区，并向全球推广。据了解，《iL：魂之引导者》是以北欧神话为故事背景，在角色职业的设定方面给予玩家极高的自由度，玩家在游戏冒险的过程中还可培养各式各样的独特宠物"皮欧"的一款休闲MMORPG。



晶合快评

杂谈

■晶合实验室 生铁



沉默的搜索者生铁

本期新闻有一条提到Steam每个月都会公布它收集的计算机硬件和操作系统等相关数据的报告。最近我登录了一下我的Steam账号看了看，发现我自以为玩了很久的《求生之路》其实加在一起只玩了50个小时而已——我用而已这个词，其实也有一点内疚，50个小时可以做很多更有价值的事。但如果和我玩《辐射3》的时间相比，50个小时并不算很多。我玩《辐射3》玩了80个小时，差不多一周的时间。

Steam上还有一些比较有意思的信息，比如它有165款低于5美元的游戏，还有572款低于10美元的游戏。

我在Steam上也买过一款低价游戏，是《半条命》的Source引擎重制版。而且这个重制版是完全的尊重“原著”，也即没有任何的画面增强，连角色物体的多边形数也没有增加。当年在我心目中始终是数一数二的游戏大作，在10年后再玩，感觉画面和气氛已经简陋得多。我试着玩了几关，当初感到处处都是新意的设计——钻门、爬电梯井、打碎障碍等这些噱头，已经被它的“晚辈”游戏模仿到滥了，再加之对游戏的流程过于熟悉，所以没一会儿就已经过了几关（也许不应该叫“关”）。今天我看了一下，这款我用不到10美元买的游戏，我一共玩了26分钟。它还赠送了我原作“死亡竞赛模式”的Source引擎重制版，我当然一次没玩。

最近还在玩一款游戏，就是在PSP用FC模拟器玩Capcom公司的《吞食天地Ⅱ》。在FC时代，我和这个游戏失之交臂，准备把这一课补回来。它没有我想像的那么好玩，在FC同时期的角色扮演游戏中，它的剧情、对话等也只能算是相对简单的。但出乎意料的是，我到现在为止累计起来竟也玩了五六个小时了。因为它首先是三国的题材，这个不至于让人很烦，其次它的战斗升级系统不能说一无是处（我这么说可能好多玩游戏的大叔要跳起来反对我吧？）。

May 2010 (click line item to see more detail)

Data	Most Popular	Percentage
OS Version	Windows XP 32 bit	32.69%
System RAM	2 GB	27.96%
Processor Vendor	GenuineIntel	72.54%
Intel CPU Speeds	2.3 Ghz to 2.69 Ghz	28.12%
AMD CPU Speeds	2.0 Ghz to 2.29 Ghz	7.91%
Physical CPUs	2 cpus	58.26%
DirectX 11 Systems (Vista/Win7 & DX 11 GPU)	ATI Radeon HD 5800 Series	2.22%
DirectX 11 GPUs	ATI Radeon HD 5800 Series	41.14%
DirectX 10 Systems (Vista/Win7 & DX 10 GPU)	ATI Radeon HD 4800 Series	5.62%
DirectX 10 GPUs	ATI Radeon HD 4800 Series	9.91%
DirectX 9 Shader Model 2b and 3.0 GPUs	NVIDIA GeForce 7600	11.01%
DirectX 9 Shader Model 2.0 GPUs	Mobile Intel 945GM Express	18.76%
MSAA Support Level	4x	83.75%
NVIDIA Drivers	8.17.11.9745 (4/3/2010)	11.82%
ATI Drivers	8.14.10.678 (8/17/2009)	11.19%
Video Card Driver Name	nvd3dum.dll	23.50%
Video Card Description	ATI Radeon HD 4800 Series	7.38%
Multi-GPU Systems	NVIDIA SLI (2 GPUs)	1.61%
VRAM	512 MB	33.83%
Primary Display Resolution	1680 x 1050	17.07%
Multi-Monitor Desktop Resolution	2960 x 1050	8.67%
Audio Devices	Realtek HD Audio output	39.91%
Microphones	Yes	73.47%
Language	English	61.31%
Drive Type	DVD	57.60%
Free Hard Drive Space	10 GB to 99 GB	34.43%
Total Hard Drive Space	250 GB to 499 GB	32.29%
Network Speed	2,048.0 Kbps	33.89%
Other Settings	FCMOV	100.00%

Steam的调查还是很全面的，而且，我不担心它造假

话说起来，好多玩家都有怀念老游戏的倾向。这里面有初恋回忆不可替代的因素，就比如我对《半条命》1代的热爱；另外，机能只是游戏开发成什么形象的一个方面，另一个方面是游戏制作人如何看待一款游戏。这点在NDS和PSP两个掌机上表现得非常明显。按道理，NDS在机能上远超SFC，但是它的用户群定位是更广泛的非核心玩家，而且强调随时在任何场合都可以开心游戏。所以除去每年数量有限的一些大作，很多游戏本身就是想做成掌机快餐类型的，所以尽管机能远超SFC，但游戏展现出的“气场”还是要小很多。虽然早在上个世纪，SFC甚至FC上的一些游戏，是照着家庭主机上的电影级大作的方向去开发的。当年就是一款《铁板阵》（Xevious）射击游戏就可以为NAMCO盖一栋办公大楼，而现在的一款射击游戏不可能再做到这一点（当然《怪物猎人》可以做到）。PSP上独立开发的作品也存在着这样的问题。

我前段时间比较关注PSP上的《寂静岭——破碎的记忆》（Silent Hill: Shattered Memories）。PSP上共有两款《寂静岭》的作品。第一款《寂静岭——起源》（Silent Hill: Origins）差强人意。它从开发到后来的发售，中间做了很大程度的调整，我们最终见到的游戏还是不错的。起码在PSP这样的掌机上一定程度体现出了《寂静岭》系列作品的风格，这就是成功。但事实上它的操作和游戏内容都算不上最好，表现力我个人感觉没有同时推出的《侠盗猎魔2》（Manhunt 2）好。但《寂静岭——破碎的记忆》则是一款我眼中的上乘之作。尽管很多其他的《寂静岭》迷很反感这款作品，认为它只是强调体感操作，和该系列的原旨背景没什么关系，但它自己的系统还是值得赞许的。在游戏中，玩家的行为直接导致后面的情节发生变化。这不仅体现在最初“你”在接受游戏中心理医生K博士的心理调查问卷时所选择的答案，还体现在其他很多方面。例如，当医生在你对面做出的诸多举动中，你把视角更多关注于他的哪些举动，也会对后面的情节产生影响。游戏中你遇到的第一个角色是女警察西比尔。第一次玩的时候，当我看到“这个”西比尔是一个微胖的、甚至有些粗鲁的中年女性时，我还在想，由西方人开发的这款游戏，女警察角色尽管没有了《寂静岭》1代的那种丰胸紧衣戴墨镜的“日本趣味”，尽管更为真实，但也未免太难看了点。可当我第一次看到其他玩家的游戏截图时，我发现别人游戏中的女警察，形象和我的游戏中的形象完全不同。根据你在游戏中心理问卷里的不同答案，游戏中的女警察至少有4种形象——而这些形象也是玩家自己的心理映像的真实反射。在游戏的不同场景中，你对哪一类图片、场景和物体观察得多，也导致你在游戏中有着不同的结局。在其中一个章节，心理医生让你为一幅画上色。那幅画中房屋、人物的颜色，也会在接下来的游戏中出现。这种将心理学的一些方法直接运用到游戏的变化之中，并不是这个游戏首创的，但是做到这样活灵活现，还是第一次。从这个角度而言，这款游戏确实能算得上是款好游戏。

在你读到本期杂志时，今年的E3大展已经结束了。NDS与PSP的第二代产品应该都已公布了。我很期待知道它们到底是怎样的，但不管怎么说，让人不耐烦的UMD光盘设计确实也早该取消了。P

漫画作者：SUNS



桌面游戏在中国

■ 策划 本刊编辑部
执笔 Greg Say

“在一个阴暗冰冷的迷宫里，一位夹着公文包的律师正试图避开可怕的僵尸找出唯一的出口。等等！他突然想到，在此之前，或许可以利用其他几位竞争者帮忙拖住僵尸的脚步？他们一位是唠叨不停的职业经理人、一位精于算计的书商，还有一条每周只休息1天的程序员败狗，相信僵尸不会挑剔晚餐生前是做什么的……”

这不是电影，不是小说，甚至不是网络游戏，一切都发生在一个三尺见方的桌子上。如果旁边路过的人不经意望去，会以为这是4个单身在庆祝苦闷的情人节，谁能想到他们满脑子里都是“吃掉他！吃掉他！吃掉他！”这就是Board Game（桌面游戏），一个旁观者不明所以、当局者大汗淋漓的小世界。在这里，玩家将所有想象力灌注到这个小世界里，把面前的茶几变成迷宫、战场，或是9亿光年外的什么地方，唯一不变的是他们和朋友之间的距离。

一、桌面游戏的起源和发展

在讲到桌面游戏起源之前，我们首先要确立桌面游戏的概念。从广义上讲，桌面游戏就是指那些摆在桌上玩的游戏，我们最常见到的象棋、围棋、扑克、麻将都包含在内。不过，通常人们在说到桌面游戏的时候都是从狭义概念上理解的，也就是除了传统棋牌外的棋类、牌类、益智游戏等，类似于如沙盘推演的战棋、谈判游戏……由于这些游戏通常是玩家围绕在桌边进行的，所以被称为“桌面游戏”，简称“桌游”。

抛开那些到现在都无法定论的古代棋牌游戏的起源不谈，最早出现的现代桌游出现在十八世纪的普鲁士宫廷之中。当时，吃饱了撑着没事做的贵族们流行一种用沙盘模拟的战争游戏，这种豪华的桌游原型后来被用于军事用途，成为西方军事学的重要基础。二十世纪初，著名科幻作家威尔斯（就是写《世界大战》的那位）根据当时的一些资料撰写了一本名为《小战争》的游戏规则书，为二十世纪六十年代桌面战争游戏的广泛发展奠定了基础。

桌面游戏发展到今天，主要还是流行于欧美地区，我们今天看到的大多数桌游产品都源自德国和美国，以至于这两个国家生产的桌游形成了松散的流派。或许在今天的中国，还是网络游戏大行其道，但是在那些文化气息相对浓厚、基础设施比较发达的国家和地区，桌面游戏却是生机勃勃。

二、桌面游戏和电脑游戏有何不同？

所谓娱乐、游戏，大概就是人们为了调剂日常千篇一律的生活而去寻找不一样的经历，至于那是什么样的经历，因人而异。然而，千篇一律的生活都是出于不得已，能够从实际意义上改善它的人少之又少，因此游戏，也就是虚拟的经历就成为人们聊以慰藉的途径。

今天我们说起游戏，恐怕第一个想到的就是电脑游戏（或电视游戏），尤其是网络游戏，他们和桌面游戏并没有本质上的绝对区别，但环境和感受大相径庭。对比桌面游戏和电脑游戏可以让我们更清楚地了解二者不同的生存土壤和意义。


电子游戏，特别是RPG和SLG类型游戏的乐趣根源及其核心全部来自于桌面游戏

从历史上看，桌面游戏是电脑游戏（包括网络游戏）的原始形态，二者在内容上十分相似。它们通常都是让玩家扮演某种角色，或者是竞技场中的一方，或者是谜题的破解者等等；它们大多是以战胜对手为目的，不管这个对手是其他玩家，还是某种独立的存在；它们全都制订有统一的规则，无论这个规则简单还是复杂。那么区别呢？区别就是，桌面游戏以桌面上现有的配件（地图、旗子、卡牌、骰子）等为基础，玩家自己根据规则来计算数值、进行游戏进程；而电脑游戏则以电脑显示出更加丰富的视听效果，用芯片代替玩家进行大部分数值运算，玩家只需了解基础规则即可。

从表面上看，电脑游戏无论哪里都好过桌面游戏：更为细致、更为丰富的场景表现力，扣人心弦的音乐和音效，由于绝大部分运算和规则执行都交给了电脑——因为电脑可以实现更加复杂的游戏规则和数值系统——玩家甚至不用过多地了解游戏规则，因为规则不允许的事情在电脑游戏里根本做不了。如果说，从理论上来比较桌面游戏和电脑游戏，那么就如前所述，桌面游戏一无是处。事实上，电脑游戏也确实是桌面游戏的进化形态，随着计算机和网络的发展，人们在保留桌面游戏原始内容的前提下，不断强化桌面游戏所不能拥有的内容：更精彩的画面，更庞大的系统，更精确的数值……然而，桌游并没有消亡，而且它还在自己的圈子里欣欣向荣，是什么样的优势保障了桌面游戏的存在呢？

要回答这个问题，我们不妨用电脑游戏本身来举一个例子。游戏年龄稍长的玩家一定会有这样的感慨，随着技术的进步，游戏画面越来越好看了，但却再也找不到从前心动的感觉。这并不仅仅因为玩家本身心态的改变，事实是，当科技无法达到某个效果的时候，人们不得不运用智慧，当科技能做的事情越多的时候，大脑愿意做的事情就越少。于是，我们再也体验不到《黑暗之蛊》中的噩梦，再也无法延续《大航海时代2》的豪情。

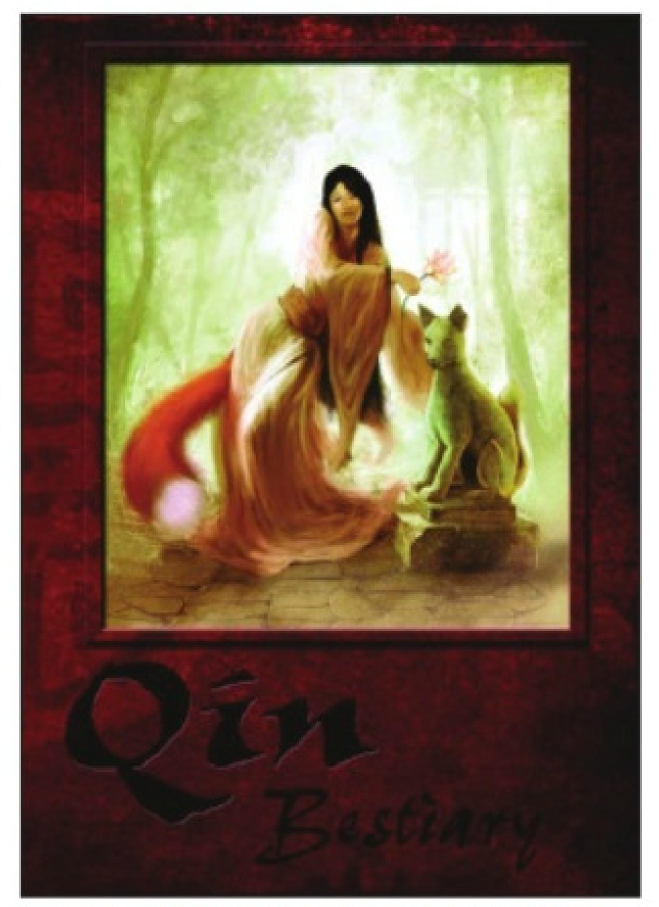
这个规律同样应验在桌面游戏——电脑游戏的发展过程当中，当电脑为玩家做了太多的事时，玩家就不再需要动脑了，感官代替了想象，操作代替了计算。桌面游戏是一种形态原始、计算简练的游戏形式，但这不代表它简陋。由于场地和配件的限制，桌面游戏必须用有限的资源表达丰富的内容，这同时也激活了玩家的丰富想象。桌面游戏的规则，特别是数值计算，全部由玩家自己完成，因此绝对忌讳复杂，必须用最简单的计算来实现游戏的合理性和趣味性。总之，桌面游戏的原则是在不让玩家负担过重的情况下，实现游戏的最大乐趣，这就要求设计者把更多的负担留给了自己。如果说电脑游戏（尤其是网络游戏）的开发难度多在于技术，那么桌面游戏的开发难度多在于规则。

桌面游戏和电脑游戏最大的区别是什么？是交流。虽然同样是多人参与的游戏，不同的是桌面游戏玩家面对面进行交流，网络游戏则是通过互联网交流。从交流范围上讲，自然是网络游戏更广，但从交流深度和互动感受上说，桌面游戏有着不可超越的优越性，这也正是现代人生活稀缺的部分。桌面游戏让玩家面对面坐在一起，游戏过程完全通过人来进行，每一个动作、每一句话都是游戏必不可少的过程，这就是桌面游戏存在的最大基础，只要有朋友，就会有桌面游戏。

三、桌面游戏的分支

按照我们对电脑游戏的认识，一般会有角色扮演、动作、策略、竞速等分类，而单纯依靠规则来划分桌面游戏类型是很难的，无论从游戏背景、规则，还是适用场合来划分桌面游戏都会显得片面。从这里我们也能看出电脑游戏发展方向的单一（仅从规则就能做出较全面的分类），桌面游戏从内容到形式，其涵盖的模式远远多于电脑游戏。

笔者综合目前主流桌面游戏的模式，将它们划分成三个分支（由于划分标准不同，不宜成为“种类”），分别是TRPG（桌面角色扮演）、集换式卡牌和通常概念桌游。其中，通常概念桌游之下，根据不同划分标准又可以分成战斗、悬疑、经营、数学、拼图、拍卖、动作、战棋等。



著名TRPG类型桌面游戏《秦》的相关出版物

将桌面游戏分为TRPG、集换式卡牌、通常概念桌游三个分支，是根据桌面游戏给玩家带来的直接感受划分的，而非某种具体的硬指标。TRPG在规则复杂程度和背景内涵深度上占有绝对制高点，虽然它和大多数桌面游戏在形式上没有质的区别，但也足以自成一派。集换式卡牌在玩法和交流方式上与其它桌游截然不同，其独立性和典型性甚至可以将全部桌游分成集换式和非集换式两大类。至于通常概念桌游就是我们平时最多遇到的那些桌游产品，相对于前两个分支，通常概念桌游最大的特点就是类型、模式繁多，流动性大，扩展性最好。

四、TRPG和D&D


带上笔、本和厚厚的规则手册，以及脑海中无尽的幻想——这就是D&D游戏的乐趣所在！

所谓TRPG就是Table Role Playing Game，即桌面角色扮演游戏。如果你在电脑上玩过RPG（最典型的比如《仙剑奇侠传》、《博德之门》等），那么就可以把TRPG理解为从电脑搬到桌面上来玩的RPG。TRPG通常拥有完整的背景和复杂细致的规则，这些背景和规则内容多到不得不单独出版书籍来描述。著名的TRPG规则包括《龙与地下城》（D&D）、《黑暗世界》（World of Darkness）和《秦》（Qin）等。

TRPG的规则完整、详细地描述了该游戏环境内的世界观和游戏规则，其复杂程度堪称所有游戏之最（包括电脑游戏）。TRPG一般需要3－5人参与，其中一人为游戏主持人负责解说剧情，扮演NPC，并统筹整个游戏过程，其他玩家则扮演各自的角色，在游戏主持人构架的情节中进行游戏。这种一人主持、多人组队冒险的形式是TRPG的基础，国内玩家通常称其为“跑团”。

跑团高度依赖于玩家的成熟程度，尤其是掌控整个游戏进程的游戏主持人，他/她必须拥有丰富的想象力、良好的剧情把控能力，并且熟悉游戏规则。游戏主持人要做的就是为其他玩家设定一个难度适中的情节，如果难度过高，其他玩家则要么充满痛苦，要么就很快失败；如果难度过低，则整个游戏将平淡如水，其他玩家也会因为缺少挑战而感到乏味。一个好的游戏主持人是TRPG的核心和关键，当然，其他玩家也并非简单的跟随者，他们的选择也会影响剧情方向，并给其他玩家带来惊喜。TRPG最大的好处在于，玩家既是故事的阅读者也是故事的创作者，他们一边创造世界，一边在自己创造的世界中冒险，享受这一切带来的快乐。

谈论TRPG，无论如何也不能不说D&D（龙与地下城，Dungeon and Dragon），这个享誉全球的规则是世界上第一个商业化的桌面角色扮演游戏，至今已经发展到第四版。D&D影响的远远不止桌面游戏，它的几乎成为所有欧美奇幻游戏（无论桌面还是电脑游戏）的背景和规则支持。当然，D&D在欧美深入人心不仅仅是因为它设计优秀，还因为它的故事背景融合了西方多民族的神话和传说。如果你不知道D&D的发明者叫加里·吉盖克斯（Gary Gygax），那么你至少应该听说过托尔金和《魔戒》。托尔金将他一生的光阴都奉献在奇幻小说的创作上，其中最杰出的就是史诗巨著——《魔戒》系列，这部融合了欧洲各民族神话传说并升华了的小说，对后来D&D的出炉奠定了基础。在现在人看来，矮人粗壮豪迈、精灵优雅纤细、人类自私贪婪的设定似乎理所当然，这一切固有的概念都是源自《魔戒》，并且在后来的D&D中得到落实。





吉盖克斯已经不在人间，但是他发明的游戏将继续在千百万爱好者当中流传

以D&D为背景和规则的TRPG代表着当今最典型、最流行、最复杂的桌面角色扮演，由于背景宏大、规则完善，成为了整个奇幻游戏和角色扮演游戏的恒定标尺。前面所讲的一人主持、多人组队冒险的形式就是源自D&D，并成为所有TRPG的基础规则。

一般来说，D&D游戏要由一个游戏主持人（在D&D里被称为地下城主，Dungeon Master，简称DM）和5名玩家共同进行。在DM设定的请接下，所有人依照D&D规则来进行游戏，D&D规则书十分详实，包括角色的升级、技能的运用、数值的计算等全部内容都包含在其中。D&D有一套核心机制，只要掌握了这套机制，你就能知道怎样进行游戏。要怎样才能击中那个牛头怪？你顺利地骗过守卫了吗？这个火球能够给对面的雇佣兵造成多大伤害？这一切都取决于下面这个基本规则：

1.决定你的人物行动，然后告诉DM；

2.按照规则投掷骰子；

3.根据骰子数计算相关数值；

4.将结果和目标数值做比较。

这并不是全部规则，但整个D&D游戏过程中，这套核心机制必然运作。再加上DM生动的描述和玩家尽职的扮演，一个奇幻的冒险故事就是这样展开的。

五、集换式卡牌和万智牌

集换式卡牌游戏，简称CCG（Collectible card game）或TCG（Trading card game），集换式卡牌和其他桌游最大的区别就在“集换”二字。通常桌面游戏都是由玩家共同使用一套游戏道具进行游戏，即使有些要求各人拥有自己的配件，但游戏的主体道具是统一的。换句话说，非集换游戏中每个玩家面对的选择和各种几率是相同的，例如我们玩扑克牌，你抓到同花顺的记率并不比我大或比我小。而集换式卡牌首先需要玩家收集卡牌，然后根据游戏规则和自己的策略，灵活使用不同的卡牌去构组套牌，然后玩家使用自己组合的套牌去和其他玩家（他们也拥有自己构组的套牌）进行游戏。

集换式卡牌游戏最大的魅力就在于允许玩家构筑属于自己的套牌，理论上，这样的套牌是唯一的，它不仅代表玩家的收集成功，而且还代表着玩家的智慧。组成一套属于自己的独一无二的套牌，并用它战胜对手的套牌，这种优越感是在其他桌游中无法体验到的。

目前，世界上有很多种集换式卡牌，如万智牌、游戏王、魔兽世界卡牌等，其中，万智牌（Magic The

Gathering）是当之无愧的佼佼者。万智牌作为集换式卡牌的鼻祖，不仅开辟了集换式桌游的规则，而且其种类的丰富程度、系统的平衡性和规则开放性都在其他集换式卡牌之上。

万智牌的伟大之处在于它为所有集换式卡牌奠定了规则基础。集换式卡牌都是以回合制流程进行游戏，玩家必须要从成千上万的卡牌中挑选一定数量的牌，相互配合以一定比例组成套牌，和其他玩家的套牌对战并赢得游戏。一般的说，使用任何一张卡牌都需要一定条件，在集换式卡牌里这种条件被称之为“费用”。比如在万智牌中，五种颜色的牌各种需要相应颜色、不同数量的费用来使用，这些费用由对应五种颜色的地牌来产生。总体规律看，威力越大的牌费用越苛刻，威力越小的牌费用也相对简单。整个游戏的主体流程就是积攒地牌，然后根据费用使用某种功能牌，从而战胜对手。

集换式卡牌规则的优势在于玩家具有很强的主动性，他们可以在规则允许的范围内任意组合套牌，以任何形式构筑认为可以带来胜利的套牌。同时，集换式卡牌又保留了游戏的随机性，玩家虽然各自使用自己的套牌进行游戏，但从游戏一开始，玩家就是从套牌中随机抽取手牌进行游戏的，也许你的套牌比对手更加高效、优质，但幸运女神如果不站在你一边，仍旧可能会输掉游戏。换句话说，再高效的组牌也只是提高玩家获胜的几率而已。集换式卡牌由于拥有独立的规则，高度自主的游戏过程，和卡牌本身不可代替的收藏价值，在所有桌面游戏中占有举足轻重的地位。同时，也因为集换式卡牌的收藏、交换和对战价值高，它可以说是粘性最高的桌面游戏。笔者一些朋友从1998年万智牌进入中国就开始接触它，至今仍乐此不疲，有些人甚至以此为生。



作为集换式卡牌的代表《万智牌》，它的游戏乐趣和挑战性远超非集换式卡牌，但其传播速度则要比后者慢

六、桌游在国内发展初期的思考

在前面铺垫了那么多关于桌面游戏的基础知识，在这样的一个完整的背景下，我们再来谈谈桌游当前在中国面临的一些形势和问题。

1.关于桌游吧

说起桌游吧，就算不是国人的发明，至少也是在国内才有这迅猛发展的势头。而且，桌游吧的普及，对增加桌游人

低投入低风险，很多时候往往也就意味着低收益
——一个桌游店长对桌游吧的感悟

在天津，“天津之眼摩天轮”据称是整个亚洲地区最大的一个摩天轮。乘坐这一摩天轮，日间凭窗远眺，海河两岸的景色尽收眼底，可充分享受阳光沐浴。到了晚间，两岸的灯光与海河水交相辉映，更是令人流连忘返。而就在这座摩天轮的下面，一家名为“天津之眼桌游沙龙”的小小桌游吧还在鲜为人知的状态下营业着。它开业仅有几个月时间，但它的创办者和经营者Aros却是一个老桌游玩家了。在不长的经营时间中，他对经营一家桌游吧的种种滋味都已尝到。他是怎样看待桌游吧目前在国内的经营现状呢？以下为他的自述。

天津的桌游吧，大概不能算作是圈里的典型。上海的近千家自然比之不上，连北京也是远远不及。目前算上已经倒闭的，也不过15家左右。最近半年以来，每个月都会有那么一两家新店出现。除了个别的两三家临街门店之外，大多数人不约而同的选择了写字楼与民宅。究其原因，该不是“好酒不怕巷子深”，而是门店居高不下的租金成本吧。先期的几家，大多数坐落于核心商圈和高校区域，而最近几个月，也开始有其他地方的新店冒出来。

而比起大多数由狂热的桌游玩家转变而来的同行，我可能也算不上桌游店老板的典型，最开始做这个，只是恰好有一个机会。朋友那边有个场地，可以提供比较优惠的条件。且那一阵子玩桌游玩的比较疯狂，自然而然也就想着自己做着试一试。之前也在很多家店玩过，大概估算了一下，对店面经营收入本身其实不是很乐观。只是对娱乐业，尤其是针对年轻人的娱乐业有些小小的信心，觉得目前市面上能提供的乐趣种类实在不算多，桌游又是一个完全崭新的市场，现在进入也不会落后别人太多。从另一个角度考虑，这一行的初始成本投入并不多，不考虑那些宣传推广费用的话，找一间商住两用的房间，甚至民宅也可以，三个月到半年的房租，简单的软装修，制备一些桌椅与电器，再加上游戏本身，加起来有个三五万就够了，如果肯用盗版游戏的话，还能再降低很多。比起其他行业的店铺来，纵然失败也不会损失太多。

低投入低风险，很多时候往往也就意味着低收益。如此之低的行业门槛，自然就会导致竞争者层出不穷，从而限制了单价的上限。天津目前的行业标准基本上是周末每天20-25元，平日略低。之外还有大量的优惠，办一张300元左右的会员卡，你就可以享受每次10元的价格。针对桌游现有人群很少的市场现状，甚至有的店面宣布第一次上门的新玩家可以免费。激烈的竞争不仅仅体现在价格战上，有一家同行很用心的为周一到周日的每一天都设计了独特的优惠政策，没多久那些文字就原封不动的出现在另一家店面的介绍里，还好，名字总是改了的。

既然单价很难提升，那么只有从规模着手。开业几个月以来，店里来过的顾客大概不到300位，稳定的熟客只有

口、拓展桌游市场都有着相当大的促进作用。但目前桌游吧的发展也出现了几个不太好的势头，第一就是分布不均衡，第二是盲目上马多，三是档次差别大。分布不均衡是地域差别问题，不止桌游吧是这样，不过有志于此行当创业者，似乎可以考虑向二线中小城市发展，说不定机会更大些。盲目上马多应是短期现象，任一个行业刚兴起时大概都会有此类现象，不过市场规律优胜劣汰，桌游吧也一样，关停并转亦不可避免，惟劝欲从此业者慎重调研、仔细斟酌，万不可只凭兴趣仓促上马。档次差别大要从两个方面理解，一是硬件条件的差别，另一个是从业者本身的差别，前者容易弥补，后者更为重要，因为经营桌游吧是个技术活儿，需要对上至产业高度下到具体某个桌游，都要有相当的了解，欲从此业者需下些功夫做知识积累才行。

2.关于盗版、山寨桌游

这是一个很让人痛苦的话题，是的，很痛苦。在距今一年半到两年之前，那个时候我们玩到的桌游，基本上都是从国外通过各种渠道买回来的。游戏均价在二、三百块钱，确实有点贵，而且没有中文的，那时的桌游玩家很小众，也很有等次。在过去的一年多时间里，桌游及相关产业在国内迅猛发展，这是件好事。玩家的大量增加，对中文桌游的需求也更迫切。这种迫切的需求，既让诸如中国台湾的新天鹅堡公司、中国香港的战棋会这样的代理公司，加大了在大陆推出中文产品的力度，也让很多不法商人有了空子可钻，大量的盗版桌游、山寨桌游充斥市场，长远来讲，对中国桌游产业将带来严重的影响。

所谓盗版桌游，就是将国外桌游直接仿制过来直接在市面出售（有些仿制者还将游戏进行了简单的汉化或制作了简单的中文说明书），就如同原来的盗版光盘一样。这个仿制品在做工上未必比正版产品差，因为它的利润点主要来自不用交版权税。

从表面看，这种盗版桌游对玩家来说似乎没什么坏处，但是大家只要想想之前的中国单机电脑游戏市场就明白了。此类盗版严重戳伤国外厂商在国内发售正版产品的积极性，目前大多数国产原创桌游还未见大量盗版，但照这个势头下去，似乎也无法幸免，长久下去，必将影响整个国内桌游市场的繁荣。

所谓山寨桌游，盗的不是国外桌游的产品本身，盗的是创意，直接把别人的创意稍微包装一下就推出自己的产品。就目前来看，山寨桌游的规模似乎不及盗版桌游，但其实影响更坏，不但扰乱桌游市场，也让我们的原创桌游业从一起步就蒙上了厚厚的阴影。

对付盗版桌游和山寨桌游，除了要玩家自觉自律外，国家相关部门也要重视，加大管理和打击力度，确保产业平稳有序发展。

几十位，且大多都是以前没接触过桌游的新玩家。看看路旁四处皆是的棋牌馆麻将室，我总是和人开玩笑说，桌游有一天，哪怕能做到这个地步的十分之一就好了。麻将在天津的潜在消费者恐怕有百万之多，而桌游玩家谁也没有准确的数字，不过我想能有一万就很了不起了。毕竟麻将除了娱乐之外，还承担了不少商务社交活动的性质。而桌游更多的只是为喜欢接受新鲜事物的年轻人所钟爱。上海之所以有那么多的桌游吧，我想还是和大量外来务工的年轻人分不开的吧。



"天津之眼"店内概貌，除了有两桌人在玩《角斗士》和《乌邦果》外，其他人都在玩《三国杀》

没有顾客，只好自己从头培养。这注定是一个漫长的等待过程。店主所能做的，只能是尽量缩短它。也曾经做过一些尝试，在报纸上打广告，在附近的热闹场所贴一些海报，在点评网上散发优惠券等等。但是最后感觉，由桌游的特性就决定了，只有朋友间口口相传的口碑最有效果。普通顾客看到"桌游"二字，有反应成台球的，有反应成麻将扑克飞行棋的，很难用少量文字或图片给人一个清晰而准确的印象。而就算有一些很感兴趣的玩家有足够的耐心去检索，往往也不得其门而入。比起游戏本身，那些介绍和说明书未免太枯燥了。

在宣传时还发现，大多数同行对于网络宣传似乎不是很用心。其实比起报纸电视等传统渠道来说，网络应该算是效费比最高的一种推广了。也不一定购买百度和那些同城网的推广。自己多花一点心思，就可以起到很多效果。不过有些同行的推广，我见过跑到A店的QQ群里发B店的宣传mail，这个未免有些太……

开始时想了很多可以拓展的方向，比如游戏比赛，比如相亲活动，比如亲子培训，比如公司活动，比如游戏售卖。也曾都有过一些眉目，像某银行的三八节活动。只是这些毕竟都要建立在店面经营较有起色的基础之上，否则只是无根之水罢了。仅就天津目前的市场而言，开一家我们这样规模的桌游店，恐怕是保本容易赚钱难，尤其是最近才开张，没有什么老客户资源的新店。如果是工作之余兼职，当作爱好和乐趣，多结交些朋友，是没有问题的。至于赚钱，市场还需要更久的等待。以现在最火的桌游《三国杀》为例，有的顾客已经玩腻了所有的扩展，开始用好友彼此的性格为模本来DIY武将牌，而有的顾客则慕名而来，完全没有接触过。作为一款游戏本身，某一位玩家的兴趣应该可以维持半年左右，但眼下这股热潮何时退去，就是另一件事了。

在采访中，Aros还告诉记者，尽管他店中经营的桌牌游戏有30多种，但其中也仅是《三国杀》《拉密纸牌》《角斗士》卖得较好，而三个多月的卡牌销售总额不过1000出头。从此也可看出，桌游受众群体的情况，也可见一斑。

3.关于国产原创桌游的误区

中国古语就有“英雄所见略同”的说法，但这只是“略同”，以《三国演义》中的故事而论，赤壁鏖兵时诸葛亮、周瑜都要用火攻破敌，但二人的火攻实际上是不尽相同的，至少周瑜当时没有考虑到风向的问题，以致后来才有“万事俱备、只欠东风”的典故。对于桌游创意来讲，我们要说的是“如有雷同，那决不能用巧合来解释”。略同和雷同，这其中有本质区别，正如借鉴和抄袭的区别一样。桌游发展至今，种类数以万计，现如今新推出的桌游，如果说它的创意，在之前的桌游中从来没有出现过一点点，这基本是不可能的。而且，前人留下的宝贵财富也当予以继承。

所以，我认为，我们在设计自己的国产原创桌游时，可以对前辈或同行的东西有所借鉴，但在主体框架上，必须有自己独到的设计，必须有亮点。当我们的某款原创桌游被评价时，如果用语是这样的——某某桌游，在某点或某几点的设定上，确实做的不错，那么我想这款游戏是成功的，也当得起这原创之名。

令人欣慰的是，目前市面上可见的、已推出的国产原创桌游中，绝大多数或多或少都有那么一些闪光点。处在起步阶段的国产原创桌游业，虽然还有很长的路要走，但只要原创大旗不倒，终有辉煌之日。

4.生产的误区

玩家在接触桌游一段时间后，心里有了桌游设计的点子，这个是自然而言的，玩多了吗自然该有一点自己的想法！想成为桌游设计大师？这个想法值得称赞，但你不能是“一个人在战斗”！从“想法”到“创意”，实际上还有很长的路要走，这是一个不断完善的过程。对于规则相对简单的桌游类型，你要考虑的是欢乐度的问题。对于规则相对复杂的桌游，考虑的更多的该是构架的合理性和平衡性的问题。初步设定完成后，还要有相当长的时间去测试，测试工作，当然不是一个人能够完成的，在测试中发现各类问题都要去修正解决，这同样需要恒心毅力。

做好上面这些事还远远不够，美工问题，是接下来要面对的。我当然不想怀疑您在游戏创意和美术设计两方面都具有出众的能力，但事实上，同时可以胜任这两项工作的毕竟是少数。在将“创意”实体化的过程中，作为设计师的你需要一个帮手，去完成游戏相关的美术设计。

美术设计这关过了，大致上就到了“推出样品”的阶段。由样品到市面上出售的正式桌游产品，这中间还有许多问题要解决。桌游产品大多是纸片、纸板加上木块、塑料制品组成的，这就涉及到印刷和加工的问题。新品桌游第一次推出，数量自然不会太大，而印刷也好、木块或塑料组件的生产也好，所需花费是数量越少单体成本就越高，这一点务必留意。



《卡坦岛》由4个玩家一起玩最有乐趣

游戏说明书的制作也是必须认真对待的问题，把游戏规则讲清楚

《封神斗》——民间爱好者开发桌游的个案



《封神斗》是黑虎制造桌游工作室出品的第一款桌游产品，其主设计师王刚是一名拥有多年游戏从业经验的开发者。王刚在大学毕业之后便在游戏媒体任职，之后又先后在网络游戏公司和游戏培训学校任职。这些工作经历为他后来从事桌游研发奠定了良好的基础。早在1998年万智牌正式近入中国之前，王刚就开始接触这种世界上最具影响力的集换式卡牌。之后，他又沉迷于非集换类桌面游戏。随着国内桌游市场的兴起，王刚不在满足于做一名桌游玩家，在他看来，开发桌游的乐趣更甚于玩一款桌游。于是，王刚在2008年底和几个朋友成立了黑虎制造桌游工作室，并在一年之后推出了第一款桌游产品《封神斗》。本刊记者就这套游戏采访了他。

大众软件： *是什么因素使你最终决定开发这套游戏？*

王刚： 主要是兴趣使然。我和几个朋友一直以来都很痴迷于桌面游戏，跑团、集换、普通桌游都不放过。后来，一次偶然的机会，我提出来自己做一款桌游，不为别的，就为了和朋友们一起玩。大家都表示有兴趣，后来就确定了《封神斗》的背景和框架。

大众软件： *大概做了多长时间才完成了游戏的设计？*

王刚： 从背景确定开始，游戏的整体框架和数学公式用了大约两个多月的时间完成，接下来的测试用了11个月，很多细微调整都是在测试过程中进行的。

大众软件： *开发一款桌游的困难在哪里？*

王刚： 桌游开发的核心工作是规则设计，而规则设计的最大难度在于简化。设计一套精彩的系统不难，难的是设计一套既简单又精彩的系统。作为设计者，最难的地方就在于规则的简化和很多想法的取舍上面。除了核心的规则制定工作外，桌游开发还需要很多人的配合，比如文字工作、原画制作、版式设计、游戏测试、生产、推广和销售环节等，都需要有相关经验的人来做。

大众软件： *能简单介绍一下这套游戏的特色吗？*

王刚： 这款游戏区别于其他桌游的主要特点在于它的游戏模式是以任务系统为核心的。游戏将玩家分为“商”、“周”和“中立”3个阵营，商周之间互为死敌，中立者则寻求个人修行。你可以选择干掉对手获胜，也可以通过完成任务胜出。游戏中的任务系统不仅仅是个简单的奖励机制，它直接影响到玩家的胜负。《封神斗》的距离概念和HP概念继承了BANG的基础规则，这主要是考虑到BANG和《三国杀》已经在国内有了基础，主要可以更快地被玩家接受。它独创的元素一个是任务系统，还有就是按颜色制定出牌限制这个大规则，这是一个扩展性很强的规则，甚至可以作为桌游引擎延续下去。

大众软件： *这款产品目前处于什么状态？*

王刚： 我们正在根据第一批产品上市的反馈来进行改版，目前改版计划基本已经确定，改版的主要原则是简化规则和加重任务系统的作用。

是件看起来简单实际上需要花费巨大心力的事情，文字需要仔细斟酌，既需简明亦要严谨，要充分考虑各年龄段、各层次玩家的需求。成品出来后，还要考虑发售、宣传和推广的问题。是不是有些头大？以上实际上还是从“创意”到“产品”的简略过程，其中细节远未详述。

所以我说，你不能是一个人在战斗，否则不论是精力投入上还是经济投入上，可能都是你负担不起的，寻求合适的合作伙伴，合理的分工协作，才是事半功倍之举。就国外的经验而言，桌游设计师（包括创意和美工）、出版社（负责印刷、制作）、经销商（负责宣传、发售）三方合作的模式已可实现合理的盈利共享。在国内，目前也有方盒子365正式开启的“原创作品支持计划”，面向一切原创个人设计师或团体工作室，提供技术指导、产品制作、市场销售等多方面支持。

尽管我们在这里更多地谈到了桌游在国内面临的一些问题，但整体而言，桌游在中国的发展，还有较大的前景可言，而舶来品进入独特的中华文化后发生的种种变化，也在人们的意料之中。

七、通常概念桌游

虽然把TRPG和D&D、集换式卡牌和万智牌放在前面讲，但并不意味着它们属于大众，人们今天谈论的桌面游戏更多是指TRPG和集换式卡牌之外的桌游。这些通常概念上的桌面游戏才是真正的桌游主体，相比之下，TRPG和集换式卡牌都属于相对封闭的人群。

通常概念的桌面游戏具有内容和形式多样、规则简单、粘性不强、整体发展迅速几个特点。桌游最大的魅力就在于，这里有你所能想象的一切题材和故事，人们在用你想象不到的方式进行着游戏。一般桌面游戏的规则都尽可能地简练，好让玩家尽快上手并以最大热情投入到游戏当中去。不过，不能否认的是，大多数这种桌游的耐玩性并不算高，很少有人会连续两个月玩同一款桌游，桌游玩家总是在不断寻求新的好玩的游戏。正是因为这个特性，所以才促成桌游新品不断诞生，使得桌游产业整体更新速度很快。作为玩家，你永远不必担心没有好玩的新桌游玩。

下面介绍几款内容和形式各异的流行桌游，目的并不是推荐，而是希望读者能从中感性地认识桌面游戏天马行空的内容和极度开放的形式。

1.卡坦岛——最流行的经营建设游戏

《卡坦岛》是由克劳斯·托伊伯发明的一种多人玩的图板游戏，它获得过多次桌游大奖。《卡坦岛》是适合3到4个玩家同乐的模拟建设游戏。你作为岛上的一名经营者，铺设道路、扩展城市，同时防范岛上神出鬼没的盗贼侵扰。既要与其他玩家竞争有利地区，又要合作交换彼此稀缺的资源。谁的拓展速度最快，谁就赢得游戏胜利。

2.卡卡颂——源自法国小镇的拼图游戏

《卡卡颂》是一种适合二到五人玩的桌面游戏。这款游戏曾经得过2001年的the Spiel des Jahres奖。卡卡颂这个名字来源于法国西南部的一个小镇 Carcassonne。卡卡颂以纸牌建构出中古世纪的地景，而玩家扮演诸侯的角色，用7位随从占地以获得分数。每一张纸牌上可能包含草原、道路、城市、修道院。玩家必须将手上牌的地形衔接于地图上的相同地形，然后派随从驻扎获

“一个盒子，一个世界”——专访“方盒子365”公司创办者黄煜能



黄煜能在他的公司接受了记者的采访

方盒子365（FunBox365）公司创办于2007年，在中国桌游市场懵懂未开的时期，它首先在上海开办了第一家公司性质的桌游专卖店，主要从事桌游零售的市场尝试，另一方面服务国内很少数的桌游玩家以及先期的桌游创业者。随着先期桌游创业者越来越多，桌游吧这种新的小型创业模式出现，带动了桌游市场快速的发展，该公司开始引进及代理海外桌游的中文版，其合作伙伴为台湾新天鹅堡。长期在优异德国桌游出版社的商业信誉，让他们顺利地获得大多数德国优秀出版社、设计师对中国市场的认可，取得了经典、畅销的桌游中文版权，比如大家耳熟能详的《卡坦岛》《卡卡颂城》等均由该公司代理出版。目前该公司已经有40款以上的中文版商品在市场上销售。在2010年，方盒子365还成立了桌游设计部门，除了自己开发游戏外，更多的支持国内桌游设计师、工作室的合作开发到发行的计划。本刊记者采访了该公司的创办人黄煜能。

大众软件：*请为普通的读者介绍一下贵公司所谓“桌游客厅”的营运模式？*

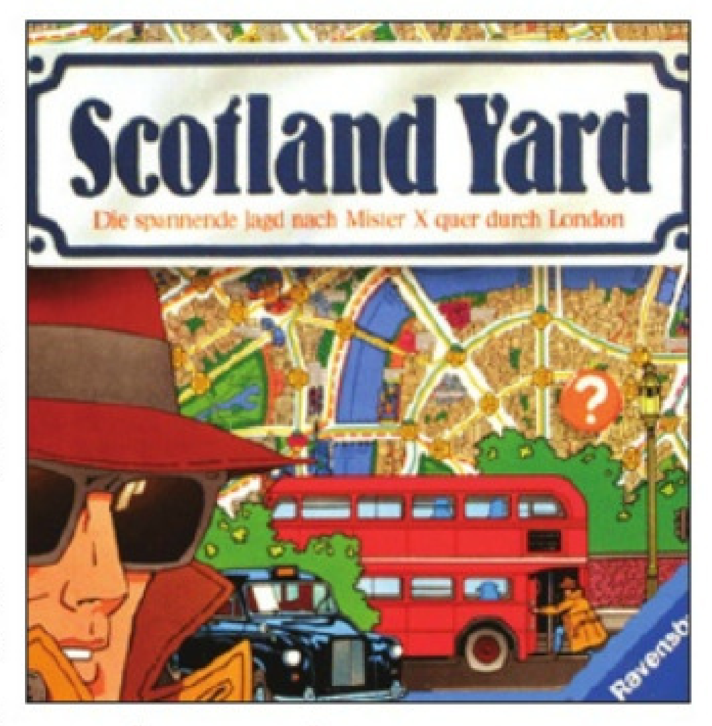
黄煜能：这是我们自己实践的桌游创业模式的一种生存思路，假设你想用桌游创业，就必须先想到生存问题，把自己的办公室“客厅”贡献出来经营，变成可以回收房租的一种简单想法。当然，更重要的是“现场力”，可以让你更了解客户、玩家、经营上的思路。我自己在创业的过程中办公室就是桌游经营的现场，不管是销售还是开桌游吧，我们都在现场办公。“桌游客厅”也为目前大多数桌游吧提供了一种经营模式的参考，小规模创业抗风险的一种方法。现实上来说，我认为这是一种跳板，考验以自己的“爱好”来创业的能力培养。今年我们叫做“开店专家”的业务项目，目的就是希望把这样的创业精神传达出去，与想用自己桌游爱好变成事业的同伴们一起成长。

大众软件：*您个人从什么时候开始对桌游感兴趣的？您个人怎么概括桌游的乐趣所在？*

黄煜能：我个人喜爱研究游戏，大约在1996年前后，开始接触到《万智牌》才正式对这样不插电游戏类型进而深入了解，也是那时后接触到早期的几款经典桌游《卡坦岛》《现代艺术》等，把非集换式桌游当成是玩《万智牌》后的调剂品。之后几年，就自己慢慢从国外订购桌游来收藏。随着工作越来越忙碌，我对桌游重新再关注是在2005年在一次展会中看到了《卡卡颂》，让我领略到德国桌游设计师创意的独特魅力。直到以桌游创业之后，2009年德国游戏大奖的《皇舆争霸》再次证明了桌游的创造性充满无限可能。我只能用一句话形容：“这游戏真的是太天才了”。桌游的乐趣只有玩了才会相信，就

取分数，最后根据得分多少判断胜负。

3.苏格兰场——警匪智斗下的伦敦城

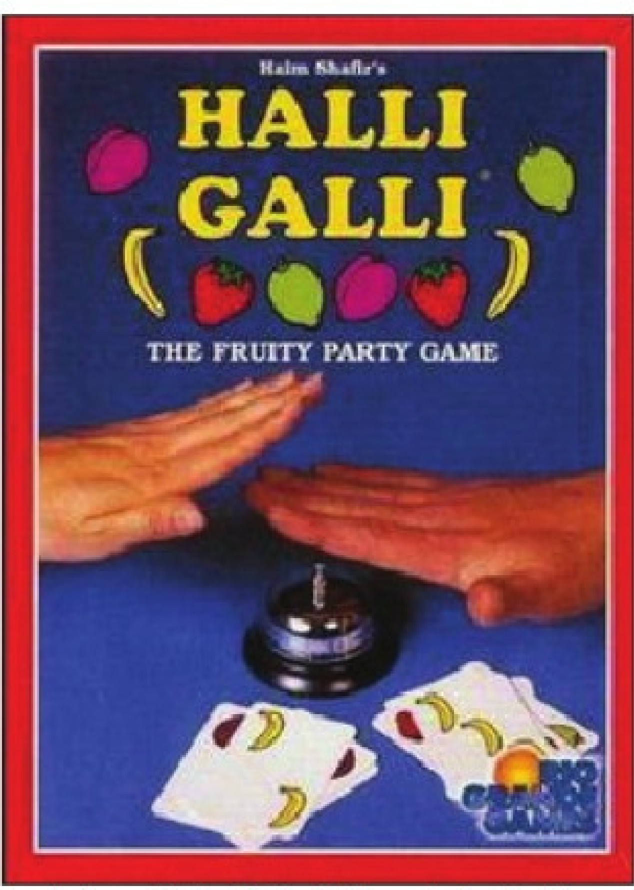


《苏格兰场》的游戏包装封面

《苏格兰场》是一款侦探推理背景的版图游戏，曾获得1983年 Spiel des Jahres大奖。

X先生是伦敦头号通缉犯，躲藏在伦敦的市中心，正被苏格兰场警探追缉中。为了避免被捕，X先生必须要很隐秘的行动；而为了逮捕X先生，警探们必须运用他们的智慧并通力合作。一位玩家扮演X先生，剩下的其他玩家扮演警探。所有的玩家搭乘各种交通工具，从一个地点追逐或被追逐到另一个地点。为了搭乘正确的交通工具，你必须要在正确的搭乘点，当然还必须要有车票，没有车票不准上车。

4.德国心脏病——能够引发心脏病的桌游



《水果牌》中的响铃是必备的道具

这款桌游被命名为“德国心脏病”并非意译，而是因为这个游戏考验的事故玩家的反应能力，其实它本来的名字叫《水果牌》。

游戏中有5种水果牌，游戏一开始，卡牌被分发到玩家手里，每局逐一翻开一张卡牌，在所有翻开的卡牌中只要有一种水果的总数是5个，那么玩家便要快速拍打桌面中央的响铃。如果确实有某种水果的总数是5，那么该玩家此局获胜。很多时候，玩家为了抢快，不一定等看清水果的个数就拍铃，这也正是该款游戏的刺激所在。说它会引发心脏病或许夸张，但确实可能造成手掌外伤。

5.三国杀——BANG的本土化改造

如果说起中国桌面游戏现状的话，就不能不说《三国杀》，这是一款改编自著名桌游BANG的本土化作品。游戏让玩家分别扮演主公、忠臣、反贼和内奸，主公和忠臣的目标是消灭反贼和内奸，反贼的目的是消灭主公，内奸的目的是先消灭除了主公之的外其他玩家，最后消灭主公。游戏的乐趣在于忠臣、反贼和内奸全都隐藏身份，玩家根据行为互相判断谁是盟友谁是敌人，然后再完成胜利条件。《三国杀》的盛行让人看到国内桌游市场的美好前景，很多人因为看到《三国杀》的流行而加入到国内桌游市场当中来。不过《三国杀》并没有如想象中那样强劲地带动传统意义上的桌游市场。换句话说，《三国杀》的玩家只属于《三国杀》，他们并没有像大多数桌游玩家那样很快去寻找下一个有趣才产品。事实上，很多《三国杀》玩家并不知道桌游是什么，在他们眼中，《三国杀》就是一个新生的游戏，还没有形成对桌游的整体概念。P

像任天堂推出Wii的时候说的“Playing is believing”。通常我就是直接邀请她或他花15分钟跟我们一起玩个桌游，第一次的氛围很重要。总之，在我们忙于生存的压力下，我们太需要重新找回这种面对面一起交流、一起游戏的简单快乐。桌游可以说是“一个盒子，一个世界”，是每个设计师人生美好经验的分享，

大众软件：*为什么中国到这个时候才开始有越来越多的玩家进入桌游的领域？*

黄煜能：就目前整体市场而言，“桌游吧”与《三国杀》是让中国有越来越多玩家的关键因素。但这个市场从无中生有，我们不能说完全是方盒子365造就了目前这市场，但我们认为我们的专业与坚持扮演了其中一种角色，起了个这行业的开头作用。国外桌游市场是由特定的爱好玩家跟家庭益智玩具市场两个有区隔的市场所构成，是一个以“商品销售”为导向的市场。但在国内，主要的玩家是白领跟大学生，“桌游吧”很技巧的将“商品”变成了“休闲娱乐服务”方式，从不谈商品销售，这是我们打开桌游市场的概念跟推广方式。

大众软件：*很多桌游核心玩家认为国内目前流行的一些规则相对简单的桌游不能算是严格意义上的桌游。您认为这种批评的背后体现了中国目前桌游的哪些环境特征？它和其他有着桌游基础的西方国家的环境有怎样的区别？*

黄煜能：中国人一直着秉持求同存异的理念。我的专业告诉我，带给人们欢乐、丰富生活内容的就是好桌游，这是我们的终极需求。争论的结果不会影响桌游继续存在，至少，人们还没有电脑游戏前它就一直存在。我们在推广桌游过程中，发现一个断层现象，在国外，桌游与电脑游戏之间有种血脉延续关系。但中国桌游玩家，是先接触到电脑游戏、网路游戏，然后在最近才接触到桌游。这点是比较有趣的现象。

大众软件：*您认为桌游在中国是否会有长久的生命力？它的市场含量有多大？它是否会像“杀人游戏”一样成为一段时间内的风潮？*

黄煜能：我相信中国桌游具备了成为全世界最大桌游市场的潜力与条件，但盗版、市场不规范，这些都是潜在的风险，还有待政府政策的管理与支持。中国桌游行业遭遇的困境，与中国大多数新兴的创意、文化产业面临的困境很相似，充满的机遇与挑战仍需要每一个创业者去努力把握。至于是否会像“杀人游戏”一样退潮？我相信有好看的电影，就有人会看，有好玩的游戏，就有人玩。就整体桌游产业来说，有好的人才加入跟有好玩的游戏，是延续这产业不可或缺的力量。

大众软件：*我们知道，一款网络游戏有它不同的生命周期，您认为一款桌游的生命周期通常有多久？*

黄煜能：大多数桌游会很难在市场上有出色表现，甚至玩家还没玩到就被淘汰了。主要原因还是在推广成本过高。另外一点是，一款游戏生命周期的结束不是“玩腻了”，只要那样的欢乐情绪曾经停留在玩家的心中，就不会结束。比如你现在玩腻了《卡坦岛》，说不定10年后会在跟你的小孩一起玩。这就是经典，一款经典的桌游会一直不断的传承下去。

大众软件：*对于关心桌游的本刊读者，您还有什么特别想说的吗？*

黄煜能：有空多跟你身边心爱的家人、另一半还有朋友玩玩桌游，或许你会发现幸福很简单。还有，多支持正版桌游、国产桌游，就是对桌游产业的支持。如果读者对桌游创业有任何问题，可以直接给我发E-mail。

古剑奇谭

琴心剑魄今何在

方二小姐，美艳的少妇，方兰生的姐姐，一手将兰生带大

这是一曲从上古时期蜿蜒至今的琴音，也许只余了残章，但却依旧动人；这是一篇从远古吟诵至今的诗歌，也许早已残缺不堪，但却充满了神秘的传奇。诗与歌，词和曲，历来都是中国古典文化中最浪漫的一部分，而今天，我们便来说说这属于《古剑奇谭》的古典式浪漫，又将向诸位玩家展现怎样的卓然之姿。

放鹰的屠苏，身着浅色的衣衫，冷峻依然

云音泛天

——上海烛龙《古剑奇谭》独家专题报道（七）

■上海烛龙研发团队

《古剑奇谭——琴心剑魄今何在》，以琴和剑为游戏故事的核心内容，其游戏音乐必然是重中之重。本作的音乐从设计上来说，分别以场景、情感和人物角色为主题，在同一款游戏当中，形成数个组曲。在表现同一个大场景的不同风貌时，使用风格相近的不同音乐，可以最完美表现出场景风貌的统一性和多变性。而根据剧情变化、战斗变化，在场景中使用的战斗音乐和剧情音乐，亦有真正“异曲同工”之妙，同时保证了风格和感受的统一性和柔和性，定然能为您带来不一般的游戏体验。

感情表达是音乐永恒的主题之一，喜怒哀乐，悲欢离合，多少音乐如泣如诉，多少音乐又无比欢欣鼓舞。中国的传统民族音乐尤其擅长表达细腻的情感，再加上多首真人演绎，更加强了音乐曲调和情感的丰富表现，那勇士赴战场的悲壮，那呢喃儿女语的温柔，百转千折……情感主题的音乐将承担起烘托剧情气氛的重要功能，它们伴随游戏的剧情画面一起，让您的心魂更完美地融入那属于《古剑奇谭》的故事之中！为游戏中的主要角色单独谱写表达人物性格、经历的人物主题曲，亦是本作的重要特色之一。我们希望能够营造出这样一种气氛——听到曲子的同时，脑海中就能立即浮现出对应角色的形象，屠苏的冷峻、晴雪的温柔、襄铃的可爱……他们的一颦一笑，他们的性格和特征，都能通过这样一首音乐来传达给各位玩家。除此之外，随着人物角色的成长和变化，相应的主题曲也会发生改变，也许有一天，你会看到浅浅微笑的屠苏，伴随着犹如云开月明般温柔的乐曲也说不定哟O(∩_∩)O

最后，在《古剑奇谭》之中，有这么一首旋律，它贯穿着游戏的始终，是游戏剧情最重要的核心线索之一；它从远古时代流传至今，冥冥中引领着主角一行，走向那未知的彼方。由电影级音乐大师骆集益亲自担纲，不仅仅为游戏谱写和制作了这首契合游戏主题和剧情的主旋律，还根据游戏中多段不同的核心剧情，量身定制了多首不同的变奏。日前已经公布的宣传动画三所使用的背景音乐，即为游戏主旋律的诸多变奏之一，其极具变化感的曲调和丰富的音乐表现力已赢得无数好评，相信在实际



盈盈翠竹之间，他们在说些什么？

●类型：角色扮演	●制作：上海烛龙	
●发行：GameBar	●上市日期：2010年暑期	●期待度：★★★★☆


龙绡宫——温柔如梦的海底城镇

的游戏中，诸位玩家还能体验到更多与众不同的完美音乐表现。

说完了音乐，便来说说诗歌。以古中国为游戏的世界背景，在《古剑奇谭》的游戏之中，定然不乏吟诵诗歌的佳人，苦读作诗的才子……诗词在游戏中可说是无处不在的。而为了更好表现游戏的古典韵味和人物角色的性格特征，《古剑奇谭》特地为游戏中诸多重要角色谱写了角色主题诗。本作的角色主题诗采用了古诗和绝句两种方式谱写。古诗行文古朴简约，上口而清爽，能够令人一眼而见角色的神韵；绝句则华丽夸张，能够最清楚描述出角色的风骨。以下，就让我们挑两首角色主题诗来欣赏一番吧。

风格简朴大方的古诗，带有秦汉古风，犹如白描一般，三言两语便让角色的形象生动而鲜明地跃然纸上，一个落魄江湖的浪子，一个四海为家的侠客，便就如此跃入了诸位玩家的眼帘之中。

尹千觞
久把江湖宿，
落拓多少年。
唤酒偿情债，
豪气欲接天。
放眼唯知我，
不为红尘耽。
随处埋骨地，
何需有青山。

犹如盛唐那一世的繁华，七言绝句竭尽华丽夸张之所能，用的多种比喻的手法，如一幅狂草的书法作品一般，将尹千觞那放浪形骸的风骨和神韵描摹得淋漓尽致。


萱草——阶前忘忧草，乃作贵金花

尹千觞
生成无赖江湖客，
为酒偷将四海赊。
一斗开怀与尔饮，
临风按剑作长歌。

至此，《古剑奇谭》在《大众软件》的连续报道就已全部结束。当然，这也说明，《古剑奇谭》即将上市，真正和诸位玩家见面。在此，我们祝福各位玩家能够在那个青山绿水的游戏世界中，伴随着主角一行的旅程，去经历和感悟一番只属于自己的《古剑奇谭》。

神渊古纪

作为《古剑》系列的作品，《古剑OL》当然会延续《古剑奇谭》单机RPG的音乐风格，不仅仅沿用多首《古剑奇谭》单机游戏的游戏音乐，更会配合《古剑OL》更广大的游戏世界而新增多首不同的优美旋律，以期达到更好、更丰富的音乐表现。而在诗词方面，《古剑OL》中即将登场的各位重要角色都将会有属于自己的主题诗。在那个更为宏大的世界当中，诗词歌赋的表现也将变得更为丰富而亲切。一切，都请诸位玩家拭目以待吧O(∩_∩)O

玩家互动

感谢以下玩家在游戏音乐和诗词方面提出的意见和建议：

ID为“独自等待”的玩家，在论坛提出“关于主题曲的商业手段”等意见和建议，相关内容烛龙已在考虑和执行之中，感谢这位玩家提出的宝贵意见！

ID为“夏雨秋霜”的玩家，提出“希望主题曲有乐曲版和演唱版”的建议，非常感谢这位玩家的热心建议。本次《古剑奇谭》游戏仍会保留乐曲版的主旋律，而是否有真人演唱版的游戏歌曲，则请各位玩家猜猜看啰。P

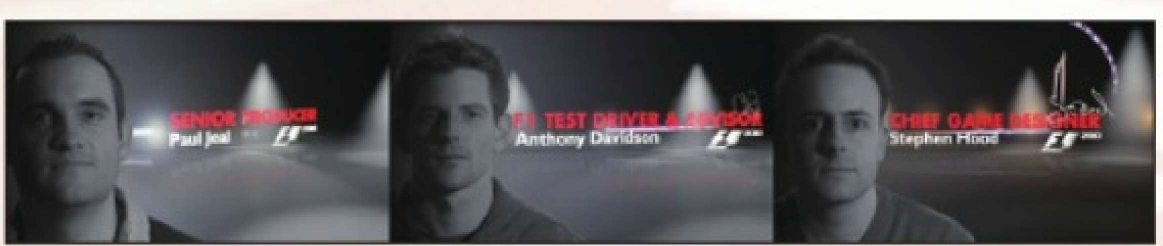
上海烛龙官方网站：http://www.aurogon.com/
上海烛龙官方论坛：http://aurogon.gamebar.com/bbs/
《古剑奇谭》官方网站：http://www.aurogon.com/gj/
《古剑奇谭》世界观衍生小说《神渊古纪》阅读地址：http://www.gamebar.com/sy



一级方程式锦标赛2010

■北京 徐子峥

长达60年悠久历史的一级方程式世锦赛是全球最烧钱的体育赛事，由FIA（国际汽车联合会）主办，赛场遍布除南极外的所有大洲，每站比赛中都穿梭着平均极速370公里/小时、血统最纯正的全Open Wheel式竞速机器。这么酷的玩意对游戏创作者来讲当然是梦幻般的题材。自从前年Codemasters从的SCEE手中夺到FIA正式授权后，就将公司内大量开发资源汇聚到全球唯一制作新款F1游戏的伯明翰工作室，用最好的核心人力与F1车队开展合作，全力塑造这部有望成为最出色F1游戏的作品。



将在下文中提到的三位人物



听到引擎的轰鸣声了吗？

曾经很多以F1为题材的赛车游戏，包括去年Codemasters推出的一款面向Wii和PSP的《F1 2009》，都还在使用非常过时的技术，实际品质令人失望，能获得上佳评价的F1游戏极少。对此游戏的首席设计师斯蒂芬·胡德（Stephen Hood）表示："一切现状都将随《F1 2010》的上市彻底改变。"这款大作将填补8年来没有F1电脑游戏新作推出的空缺，他表示伯明翰制作团队对F1的理解非常深刻，了解这项体育运动的精髓，了解这些赛车独特的、顺畅无比的弯道感觉。"所有的拟真内容并不会给你的游戏体验带来障碍，你依旧能快速上手、融入立体的游戏情境，就像《GRID》《DiRT2》一样，甚至做得更好。你很快就能学会掌控F1的方向盘，习惯车体的驾驭感。"他还补充道："玩家所扮演的车手，与车队工作人员的后勤支援紧密相连，无线对讲机将通知你驶进维修站换胎、加油的时机，这段过程会还原出技师的每一个细微动作，再现进站停靠区最真实而忙碌的场面。"

在《F1 2010》中将使用最新版本的EGO游戏引擎，比在广获好评的《DiRT2》中应用的版本要更加先进。托程序员团队多年不断的技术积累，新版不仅



《F1 2010》进站停靠区有大量AI计算

●类型：赛车　●制作：Codemasters　●发行：Codemasters
●预计发售日期：2010年9月　●期待度：★★★★



可以开启DX11硬件的群体几何镶嵌来表现看台上的数万名观众，达到更细致立体的动态效果

支持DirectX 11显卡的硬件细分曲面、环境光吸收、高精度柔和阴影，令车身驶过时如在《DiRT2》伦敦赛道般流光溢彩，而且同时还具备日夜光照循环、实时气候变化系统。每一场赛事前会有天气预报对气候进行预测，包括气温、赛道路面温度、湿度、风速，以及数小时后的变化，就像真实的F1比赛一样。图像引擎会逼真再现出赛道的高温现象，热气流会使光线产生折射，而当暴雨突降，你将有幸看到游戏史上最真实的雨滴纷纷击打路面。根据动态环境因素的影响，视线会被赛车卷起的大片水雾所笼罩，赛车切弯加速也变得不再平顺，这让你能切身感受进站更换湿地胎的重要性。如果你对自己的驾驶技术充满自信，也可采用换胎时机延后与加油一起进行、节省时间拉开车距的策略，就像很多著名分站冠军车手曾经做到的，当然滑出赛道甚至将爱车撞至七零八落的风险也同样如影随形。

“（F1）与《DiRT2》和《GRID》中的赛车过弯性能截然不同，我们的目标是重新创造玩家前所未见的竞速体验。我们会再现车队队友——与你同样出色的F1车手，就像法拉利历史上舒马赫与巴里切罗这样的红花配绿叶式伟大搭档，也能让你体验迈凯伦式的汉密尔顿和巴顿这种天才之间的队内竞

虽然还处在Pre-Alpha初期测试版，高温产生的热浪效果看起来已经很完美

游戏雨天效果截图，达到1600×900分辨率以上时有实拍般的质感，路面积水全部采用可编程着色器的实时环境映射







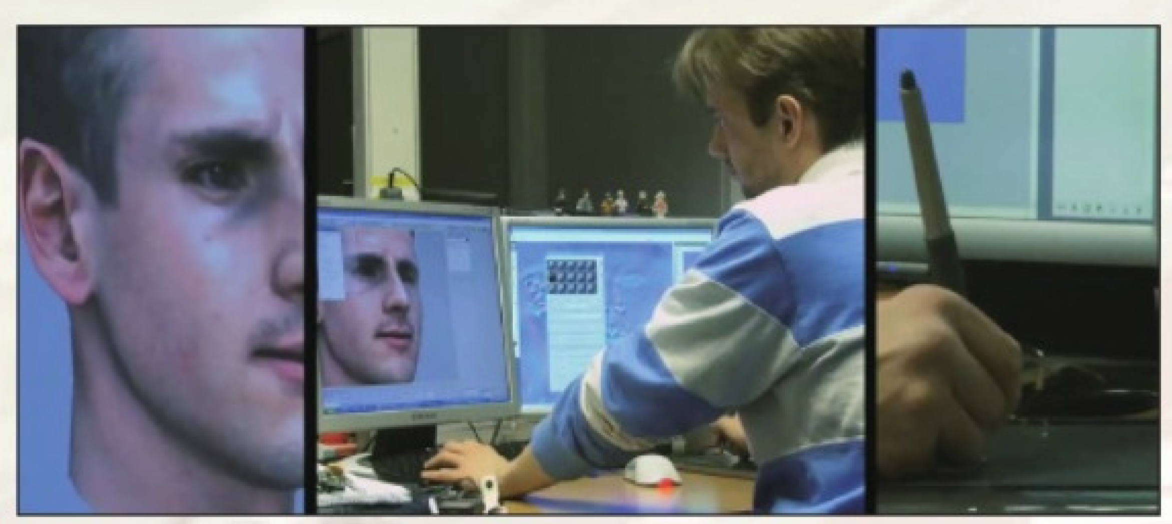
在瓢泼大雨中发车的惊险比赛能将你的紧张感推至极限



粒子效果比《DiRT2》更加先进，能根据风力动态调整烟尘水雾的密度和散布时间，如上图左下所示

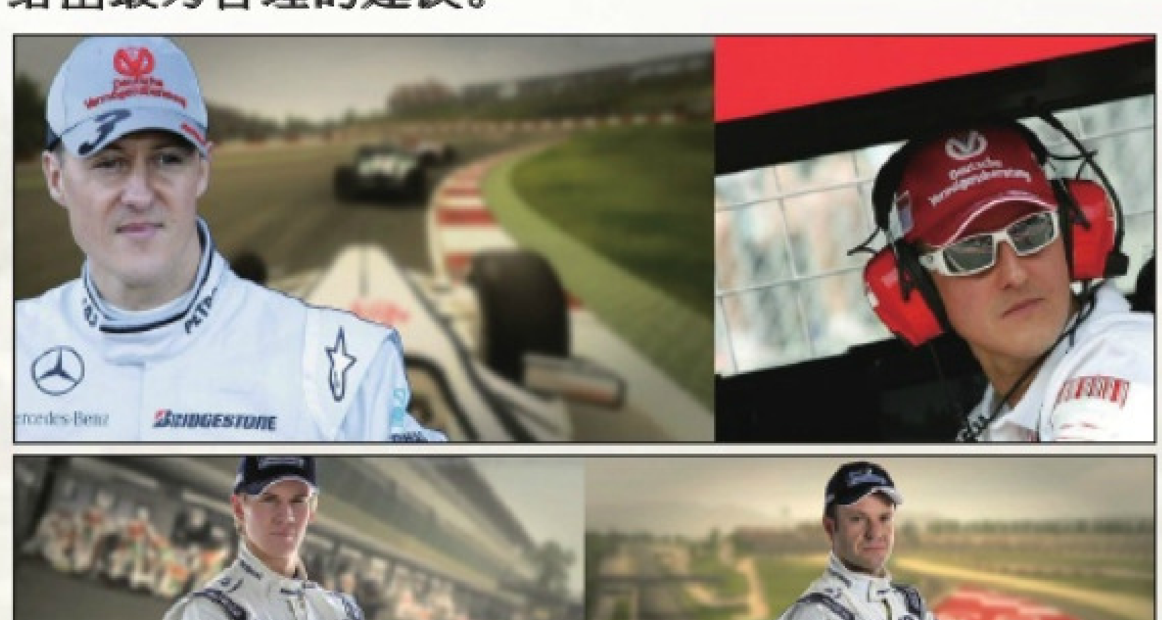
争。从排位赛拿到更靠前的发车席、刷新最快圈速，到登领奖台获得更高的年度名次，队内竞争是为所有荣誉在暗地里较劲儿。当然来自其它豪门车队的强大车手，才是赛程中最大的挑战。面对如狼似虎的对手，你最好还是听从无线电指示，明智地与队友通力合作赢取胜利。”显然《F1 2010》项目的资深游戏制作人保罗·焦（Paul Jeal），也是赛车运动的一名超级Fans。他认为当你近距离听过F1赛车引擎穿透一切的轰鸣定能永生难忘，笔者曾有幸在Asia Supercar Tour赛间进入车队维修站体验，虽然只听过Formula3和保时捷GT3等赛车在耳畔嚎叫，其声音就已经如火药爆炸一样将空气撕裂般地直接灌入双耳！转速接近20000转/分钟的F1引擎，声浪必然更加凶猛强横。对这一要素的表现也是在现有音频设备下遭遇到的最大难题，因为即使是影院中最昂贵震耳欲聋的音响系统，也体现不出真实的赛车引擎声浪的1/10。而保罗·焦则试图带领团队迎难而上，至少要在传统音响效果制作水准的基础上再向前迈一大步。他们这次对音


高质量音频效果展现出F1换档加速的迅猛以及发生惊险碰撞事故的听觉感受


美术师正在给车手建立角色模型，材质细节都使用手工一丝不苟地绘制而成

效采集设备、录制技术都进行过相当大的投资，最终让板载声卡能更好地和Rapture3D软件结合，充分利用硬件优势。特别是在7.1声道音箱和环绕立体声耳机上，比其它游戏的音源表现与还原度要动听很多。

F1布朗GP车队的顾问兼试车手安东尼·戴维森（Anthony Davidson）也是开发团队的一员，他从8岁就开始接触职业赛车。“（我）永远也忘不了第一次在发车线手握方向盘的急促心跳声，”他回忆道：“当绿灯亮起时，我的大脑一度空白，但肾上腺素很快又将我带回比赛里，之后逐渐找到状态。现在看着他们（指开发团队）一周又一周连续不停地分析、收集数据，团队在车体驾驭手感的实现上完成了最理想的工作，还原出一款不可思议的电脑游戏，同时在视觉上更给予你极端拟真的感受。”他对同伴的工作态度很满意，“今天或许你在电脑上就能体会我当时那种紧张的心情了。”当目送狂风般的F1赛车疾驰而过，很多人都有种难以按耐想亲身一试的冲动，可对于现实中的绝大多数人都是永远实现不了的梦。上驾校考张C1驾照非常容易，可世界上有幸驾驶F1的人，就比开F22战斗机的飞行员还稀有。如今通过Codemasters全体创作人员常年不懈的努力，能让你我也比较真切地体验一把驾驶F1赛车的紧张刺激。在游戏中，你的生活并不仅仅局限在风驰电掣的赛道之内。创建角色除了在一张空白的身份表格上填上姓名、国籍等基本信息以外，玩家还会置身于一场发布会上，成为麦克风和镜头的焦点。在办公室内，你可以签署赞助合同，招募新的团队成员，安排比赛日程，回放过往比赛录像，在一大堆数据表格中领悟突破速度极限之道。你可以就赛车的性能进行细致的调教，而那些专业出身的技师们也会给出最为合理的建议。


在游戏中你将有机会亲自体验那些传奇车手们的生活


玩家将跨越五洲风情，一睹19个国家的著名赛场

《F1 2010》将最忠实地还原年度世界一级方程式大奖赛的所有19站赛事，无论是从东方明珠上海到美丽奢华的度假胜地蒙特卡洛，随时能启动横跨全球五大洲的梦幻之旅。包括所有参赛车队和每一位车手，自然其中也少不了重出江湖的老车王迈克尔·舒马赫的身影，玩家同样能任意扮演阿隆索、科瓦莱宁、汉密尔顿等等所有你喜爱的24位车手，在维修站里等待发车，钻进造价410万美元的高科技“F1驾驶舱”，以第一人称视角体验这项运动。“只需将你带入‘真实的’年度车坛，就将构成你感受过的最刺激、最强大的挑战，超越以往任何一种电脑游戏体验。”安东尼·戴维森说。最终作品将包含国际大奖赛模式、分站赛挑战模式、圈速刷新模式和试驾模式，在此你可以尝试打破英美本田车队曾创下的406公里/小时极限速度世界纪录。开发团队甚至还设计了全新的玩家自创角色职业生涯模式，不过目前仍未透露扮演车手发展的具体情节。让我们共同关注最新制作进展，期待这部高素质F1大作顺利诞生。



凯恩与林奇又玩新花样！

《喋血双雄2——三伏天》多人模式新报
Kane & Lynch 2: Dog Days

□江苏 老黑

6月初Io曾经对外展示过《喋血双雄2——三伏天》连线对战的一个子模式——“不可靠的联盟”（Fragile Alliance）：一群扮演“匪”的玩家合作完成任务，在得手之后转入黑吃黑式的厮杀。这次Io带来的又一个富有创意的模式，它就是“卧底警探”（Undercover Cop）。

基本玩法

“卧底”的任务目标与“不可靠的联盟”完全一致：线上玩家组成一个团伙，抢夺目标物品，然后将其运送到撤离点。不同的是，队伍中的一名玩家会被系统随机分配为“卧底”，除了他本人以外，其他玩家没有人知道究竟是谁在自己的身边大玩“无间”。在任务的前半段，卧底的职责和那些蒙面劫匪一样，而在目标得手以后，一场无间好戏的帷幕就此拉开：卧底在表明自己身份之后，立刻转入对这群曾经朝夕相伴过的匪徒的猎杀。任务的最终目标是击毙七名同伙，并且追回全部的赃物，但想要以单枪匹马的方式实现这一目标，是很不现实的。因此根据任务完成度的百分比，甚至是能稍许拖延一下匪徒的逃亡速度，都可以带来奖励。其实，你并不是一个人在战斗，在追捕过程中，AI控制的警察可以为玩家提供协助，如果你对他们的智能表现不够满意，还可以使用战术菜单来组建和控制一个四人小队，充当自己的护卫兵。



匪徒就是匪徒，窝里反是他们的天性

任务演示

此次制作组演示的Undercover Cop模式对战，发生在一张铁路桥地图中，匪徒在桥下的铁轨上安放好了C4炸药。当一辆加挂有运钞车厢的列车驶过之后，惊天动地的爆炸声响起，出轨的火车成为了匪徒们的目标。与“不可靠的联盟”模式不同的是，“卧底”模式的重点不在打劫的过程：8名悍匪完成任务目标的过程中仅仅遭遇了几名用于“热身”的保安人员。在500万元巨额资金打包之后，匪徒的目标是回到桥上，那里有一辆伪装成救护车的接应车辆，它就是匪徒逃出生天的唯一希望。而在这段距离并不长的道路上，闻风而来的警察已经设置了层层路障，那名神秘的卧底，也要亮出自己的身份，准备大干一场。

想要在敌我交缠在一起的乱战中，在消灭匪徒的同时保护好自己，这就要求玩家选好“变脸”的时机，最好能够在杀死“同伙”的过程中，其他匪徒还对此毫无察觉。

Io将会在E3大展上带来完整的多人模式试玩，届时我们可以领略到这款近年来不可多得的“创意型动作射击游戏”的更多精彩。P



这位仁兄，您是准备去劫机吗?



如果你老是发现队伍里面有一个家伙总是落在最后位置，那么不用怀疑，他就是卧底

●类型：动作射击 ●制作：Io Interactive ●发行：Square Enix
●发售日期：2010年8月24日 ●期待度：★★★★

目编辑/8神经/yangli@popsoft.com.cn 美术编辑/晶冰

自由的大海，传奇的生活

加勒比海盗——被诅咒的无敌舰队

KPirates of the Caribbean：Armada of the Damned

■江苏 老黑

在“影视题材改编游戏必雷”的魔咒作用下，现在大凡能与电影扯得上关系的游戏，在对外宣传时均要加上一句“本游戏与XX电影没有任何关系”。Propaganda Games告诉玩家们，他们正在制作的《加勒比海盗——被诅咒的无敌舰队》（以下简称AotD）与《加勒比海盗》电影三部曲唯一的联系，就是它们均来自于迪士尼乐园的同名主题游乐项目，在游戏的世界观中，电影中的一干人等还没有出生……怎么样，这下总算是划清界限了吧。

海盗复仇记

AotD的故事发生在距离电影三部曲之前很久的年代，玩家将扮演一位名叫Sterlin的年轻海盗船长。他自幼梦想有朝一日能够扬帆远航，去未知的世界中找寻失落的宝藏。在Sterlin的处女航中，他遭到了以残酷无情著称的西班牙海军上将Moldonado的攻击。幸运的是，Sterlin幸存了下来，在沙滩上苏醒之后，



英国控制下的皇家港，可容不得海盗们的造次



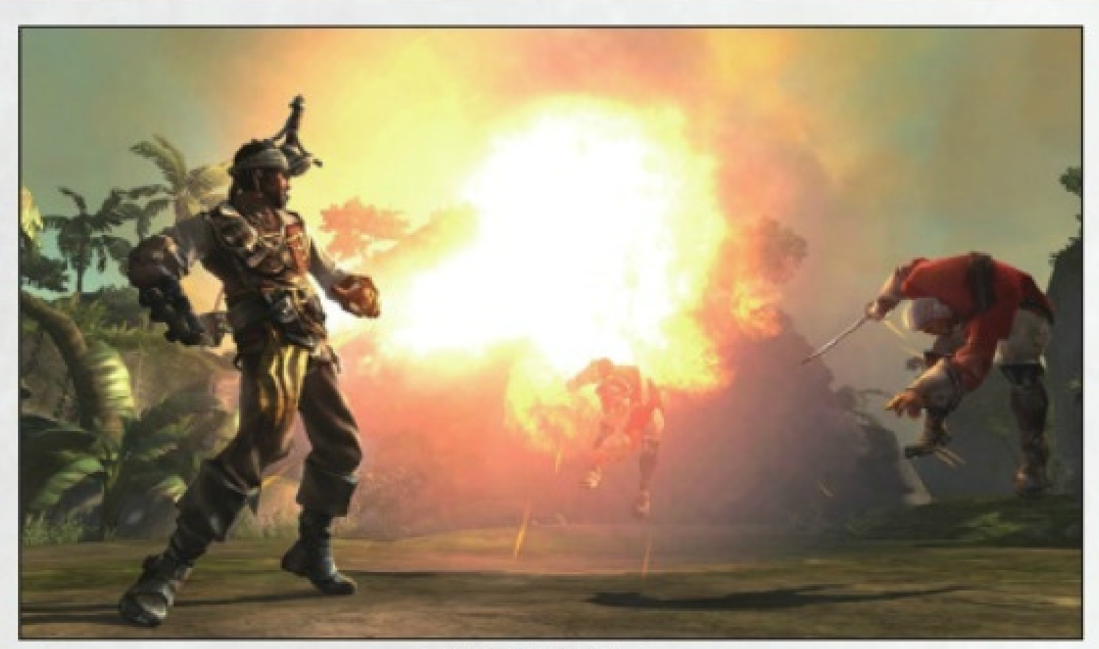
传奇路线下的Sterlin在Cos波斯王子吗?

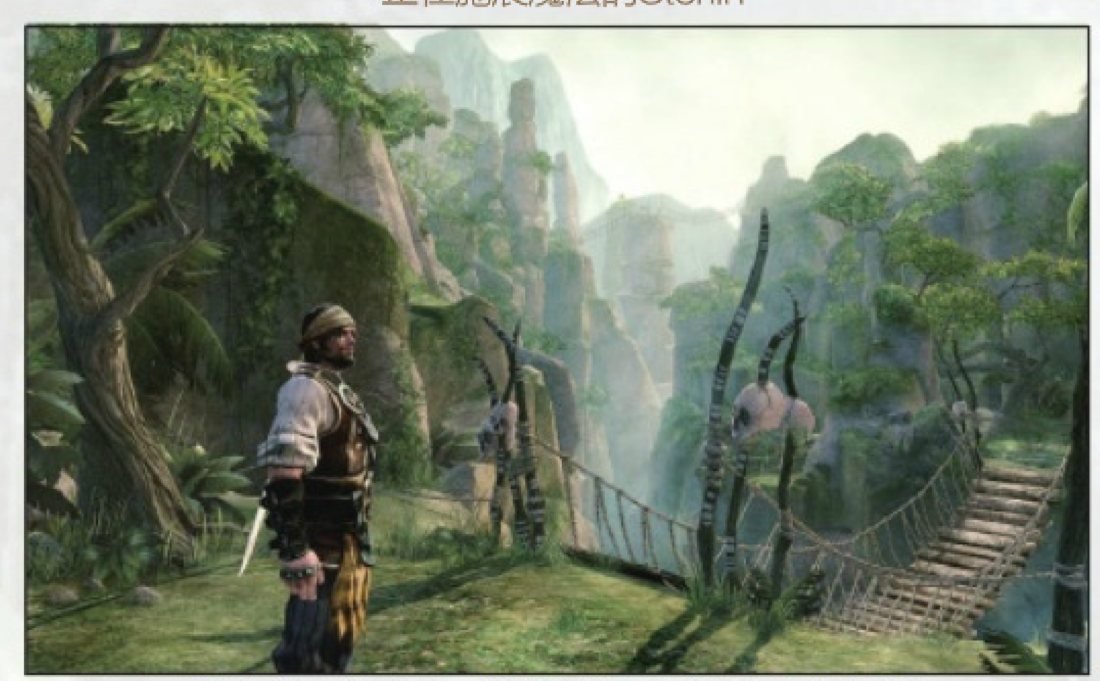
他心中涌起的第一个念头，便是复仇。令自己惊奇的是，大海还赋予了他某种超能力。

制作人Alex Peters告诉玩家，“选择”将是AotD的核心，“Sterlin用自己的行动来推进剧情的发展，他所作的任何事情，都会带来后果，并且有可能导致主线故事的动态变化。”想要成为一名传奇海盗，那么你需要四处寻宝，在小酒馆里寻欢作乐，为弱势群体伸张正义，戏弄强大的西班牙和英国海军，就像电影中的杰克船长那样。如果你想变成Davey Jones那样的恶魔，让别人听到了你的名字就陷入恐惧之中不能自拔，那么就要以更加黑暗和血腥的方式来驱动故事的推进。从总体设计思想上来看，AotD与《寓言》（Fable）系列非常类似。

选择两条不同的路线——“传奇斯特林船长”（Legendary Sterlin）还是“恐怖海盗”（Dreaded Pirate），究竟会给流程带来怎样的影响？在制作组所演示的这个任务中，Sterlin需要从Moldonado将军手

●类型：动作角色扮演 ●制作：Propaganda Games ●发行：Disney Interactive Studios
●发售日期：2010年第四季度 ●期待度：★★★★


正在施展魔法的Sterlin


没有上百个小时，你很难完成全部的支线任务

上盗窃一枚轮盘。他先潜入目标人物所居住的城堡，透过办公室的天窗，看到了Moldonado正在和一个殖民地官员讨论军费事宜。在二人走出办公室，大批卫兵尾随其后离开宅邸之后，选择Dreaded Pirate玩法的玩家，可以立刻“空降”到办公室，然后夺走宝藏，再将Moldonado大宅付之一炬。选择Legendary Sterlin路线的玩家，则可以在得到消息之后，假扮成这名被传唤的地方官员，然后与自己的仇人进行面对面的交流，通过复杂的对话系统骗取宝藏，再扬长而去，在世人面前将不可一世的Moldonado尽情羞辱。

一个故事，两种演绎

玩家的外貌和战斗技能，也是由你所选择的路线来决定的。传奇路线下的Sterlin是一个使用双刀的速度型角色，依靠类似影片中杰克船长的杂耍式打斗方式与敌人战斗。正面搏杀并不是这一路线下主角的强项，他克敌制胜的要诀在于对场景和道具的合理使用。比如在预告视频中我们看到了Sterlin拿起了桌上的一瓶朗姆酒朝敌人投去，然后拔出手枪在空中将酒瓶击爆，让刚才还气势汹汹的杂鱼们瞬间就被一团火球吞噬。

而恐怖路线下的Sterlin则是一个力量型角色，使用笨重的铁锚作为武器，它既可以用来正面攻击敌人，也可以配合铁链进行流星锤式的范围攻击。

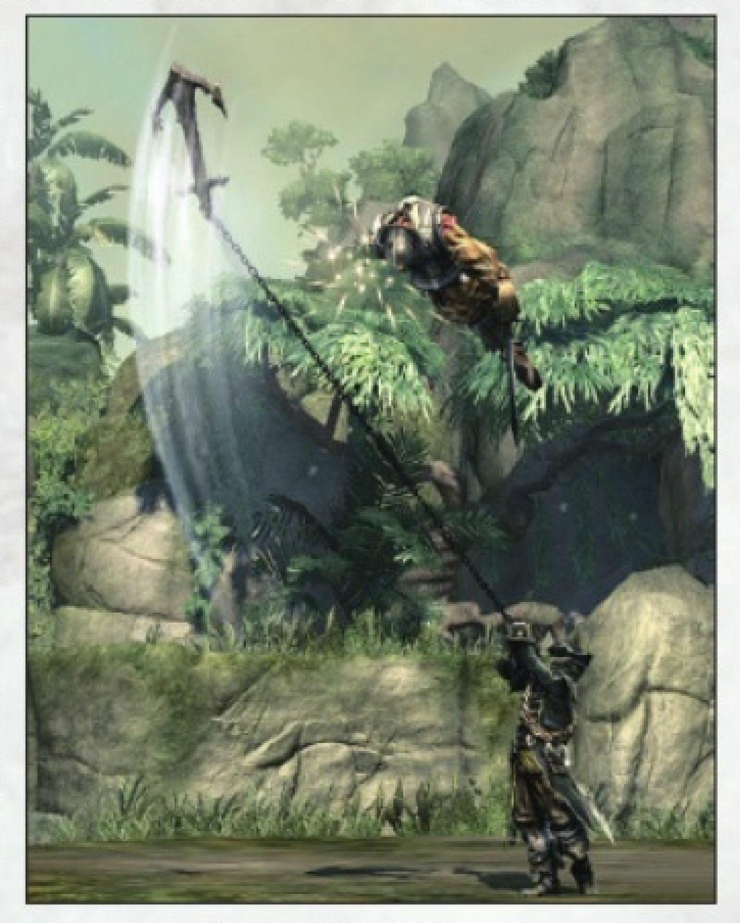
扬帆远航

海战是这款海盗题材游戏必备的游戏方式，Propaganda Games将使用动作游戏的方式来诠释激烈的海上对决，玩家将亲手控制战舰的走位和每一次的开火。AotD使用了与《战争机器》类似的“完美上膛”系统：舰炮在射击之后，屏幕上会出现一个重装进度槽，在滑动条到达规定位置后准确按键，就可以实现快速装弹，并且能够在短时间内提升炮弹的杀伤力。

海盗船的战斗力是由三部分决定的：船员、船体和风帆，每一个部分都有独立的HP槽，玩家也可以根据战斗进程，集中力量对敌舰的某一项战力进行破坏。在面对“大块头”战舰的时候，尽快破坏敌舰的桅杆和风帆，然后占据有利位置杀伤其船员，将会是最佳，同时也是唯一有胜算的战术选项。对应奇幻主题，除了炮弹和接船战这些“传统”海战内容以外，玩家还可以实施魔法，这些“特种手段”从改变风向和天气状况，到召唤大旋涡和章鱼怪瘫痪敌舰机动力，可谓是只有玩家想不到，没有神奇的Sterlin船长做不到的事情。

令人感到匪夷所思的是，AotD的海战居然还从正宗ACT游戏中借鉴了QTE按键反应这一系统。在遭受敌舰排炮打击的时候，屏幕上会出现按键提示，但判定时间只有0.2秒，如果你能在这段短暂的时间里准确按键，就可以看到所控制的海盗船在慢镜头中驶出“超机动”动作，避开与弹雨的亲密接触。在与其他海盗的“黑吃黑”战斗中，你不会遭遇英国和西班牙海军的巨型战舰，但是海盗们的非常规战术，也会让你头痛万分。一些被打至接近丧失战斗能力的海盗，会将受损船只点着，然后全力朝着玩家所在的战舰冲来，以求同归于尽。

尽管这是一款ARPG游戏，但AotD也采用了开放式沙盘结构，整个游戏的版图包括了加勒比海地区的全部海域和主要港口。皇家港和龟岛是加勒比海域的两个主要城市，除此之外还有很多人迹罕至的海岛等待着玩家的探索。游戏的主线故事将拥有15小时的流程，而完成支线任务和收集任务将会至少耗去玩家100个小时。P


势不可挡的铁锚攻击


遭遇敌舰齐射的情况下，还可以通过QTE操作来让自己脱困，尽管它的反应时间很短



游戏彩蛋的各种味道

■河北 Sayna

彩蛋，源自西方的一个传统节日——复活节。基督徒认为，复活节象征着重生与希望，它是纪念耶稣基督被钉死在十字架之后第三天复活的日子。西方的小孩会在当天玩一种找彩蛋的游戏，而彩蛋里面也会藏一些小礼物，彩蛋是“复活节”最典型的象征，代表了惊喜与另藏玄机，彩蛋对复活节的意义如同粽子之于端午，月饼之于中秋了。

后来，人们在软件与游戏中发现了各种有趣的小机关，其中的创意让人叹服。它们充满惊喜，总能让人会心一笑，所以渐渐地，这些小机关也开始被称作彩蛋。随着社会的慢慢发展，人们的表现欲望开始膨胀，程序员们也更加愿意展示自己个性的一面，于是，优质的彩蛋遍地开花。而此时，有些玩家开始为了寻找游戏中的彩蛋一遍遍地打穿游戏。就如人们所期待的那样，他们真的找到了各种各样的彩蛋，然后就出现了一扇门，打开这扇门，玩家看到了游戏设计者的那颗热爱游戏的心。

复活节彩蛋

就我所知，游戏和软件中的彩蛋非常之多，不胜枚举。如果细数下去，大概直到国服开放巫妖王的那一刻，我也无法数尽。但是，如果你开始留意那些彩蛋，你就会慢慢明白，它们有着相似的特质。就是说，制作彩蛋的人，他们想要表达的东西，有很多的相似性，所以彩蛋虽然是天马行空的，但仍然可以分类。至于分法，我只能按照自己的想法来，尽量客观，又不刻意去追求数量。



他们只是想留下自己的名字

接下来我就要为大家说说第一类彩蛋，不过在此之前，先容我讲个故事吧。

明代琢玉大师陆子冈，偏爱舞文弄墨，在雕刻时，总爱在作品上刻上平日吟诵的诗词，还要加上“子冈”的落款。弄来弄去，名动朝野，惊动了当朝皇帝。皇帝心想，你个不入流的工匠，竟敢附庸风雅，不守清规戒律，刻了诗句不说，还敢签名留念，你以为你是歌星影帝啊。于是下诏，让其做一匹玉马，但是不许落款，否则，杀无赦！陆子冈接旨领命，若是只雕个玉马，只是小菜一碟，不在话下。可是不让落款，还算自己的作品吗？苦思冥想三天三夜，突然灵光乍现……

皇帝拿到玉马，爱不释手，把玩了好久。而在玉马的各个部位上面都没有发现陆子冈落款，龙颜大悦，就赏赐了陆子冈。这匹玉马太传神了，皇帝禁不住每天把玩。一天，举起玉马，对着阳光欣赏它的玲珑剔透，慢慢转动中，一缕阳光穿透马耳，“子冈”曝光了。原来陆子冈将落款刻在了马耳朵的里面……

故事流传到现在，自然有很多版本，有人说皇帝放了陆子冈一马，又有人说陆子冈后来被皇帝弄死了。我讲这个故事，就是想说，自古以来，即使冒上风险，人们也愿意在自己的作品上留下自己的名字。于是，在各种软件和游戏中，我们都能看到和制作者有关的彩蛋。游戏里面这样的彩蛋自然很多，而Windows95、QuickTime等软件，也都隐藏着与

制作者有关的彩蛋。

这类彩蛋里最让我吃惊的一个，就是Word里“胡万进印”。而且这个彩蛋和我刚才讲的故事实在太相似了，太具有中国化的传奇色彩了，在Word97以后版本中，（现在Word2007中已无此彩蛋），我们都能看到这个彩蛋。在Word文档中用“隶书”输入一个“胡”，将字体格式设置成空心，然后放大字体，这时候你就会看到“胡万进印”这几个歪歪扭扭的字迹。你可能会问胡万进何许人也？胡万进，他是我国汉字字符编码标准的起草人之一，现任北京中关村软件园公司副总经理等职务。据说这样做是从知识产权等方面考虑，所以在一些字体中加入了自己的一些特别的记号。虽然这看起来就是真正的答案，但我仍然乐此不疲地把它当作传奇的故事向我周围的人一遍遍讲述。



“仙剑4”里的软星工作室

说回游戏，据说历史上第一个彩蛋的产生也由于同样的原因，《大众软件》2009年5月下里面有一篇专题叫做《雅达利冲击启示录》，当中提到，一票从雅达利公司出走单干的游戏设计者们，在一款游戏中设计了一个小房间，里面写下了游戏制作者的名字，那是第一次在游戏中留下了制作者的名字。而这个创意，更是使得第一个游戏彩蛋出现人间。



胡万进


《轩辕剑肆》Domo工作小组

同样是一个不易发觉而且充满惊喜的小房间出现在《轩辕剑》系列游戏中，那便是著名的DOMO工作室。DOMO工作室就像一个保留节目一样出现在一代代的游戏中，《轩辕剑贰》《轩辕剑外传——枫之舞》《轩辕剑叁——云和山的彼端》《轩辕剑叁外传——天之痕》《轩辕剑肆——黑龙舞兮云飞扬》……所有的“轩辕剑”系列作品几乎无一例外。在后来上海软星制作的“仙剑”系列作品也开始效仿，玩家能在游戏中进入软星小组成员的秘密基地。

在游戏中，大多数DOMO小组成员并不以真名示人，而是以各种外号出现，形象也是千奇百怪。如果满足DOMO小组成员的各种莫名其妙的要求，自然也会得到相应的好处。如今，这一彩蛋已经深入人心，提起“轩辕剑”，自然就会想起那些搞怪的DOMO小组成员。对我个人而言，“轩辕剑”系列是我非常钟爱的系列游戏。我接触的第一款“轩辕剑”是《轩辕剑叁——云和山的彼端》，回想起第一次进入DOMO工作室时的那种惊诧，至今难忘。

这些充满个性的彩蛋，就好像游戏制作者的亲笔签名，留在了游戏当中。

有爱的制作人，有爱的致敬

接下来介绍的一类彩蛋在游戏中也是非常常见，这种彩蛋更加个性化地表达了游戏制作者们的个人喜好，也就是致敬类的彩蛋。致敬的对象很多，可以是一个人，一本书，一部电影，甚至是一个让玩家津津乐道的游戏Bug……

在这一项中，做得最出名的就是暴雪公司（我承认“玻璃渣”很能恶搞）。比如在《魔兽世界》中，彩蛋非常的多，多得让玩家惊喜万分，并使得有些人认为——这，就是一个真的世界。


《红楼梦》里的“空之轨迹”

我们看到：向电影《肖申克的救赎》致敬的任务“谢申克的救赎”；向《指环王》致敬的物品“至尊一戒”和“至尊二戒”；暴风城里的武器大师吴平，英文名字叫Woo Ping，这实际上是对著名武术指导袁和平的致敬，袁和平的英文名就叫做Woo Ping Yuen；安戈洛环形山里有酷似马里奥和路易的矮人大叔，还有塞尔达系列的主角侏儒NPC林克，甚至可以拿到任务奖励——林克的回旋镖，这可以算做向任天堂的致敬吧；斯坦索姆有个Boss叫邮差马龙，还可以拿到武器“马龙之肘”——这位NBA巨星的“成名武器”，当然这多少有点恶搞的意思；在藏宝海湾港口靠右边的一个屋子里，有个叫海明威的老渔夫，学习钓鱼的人们常来拜访他，因为他有中级钓鱼教材——《鲈鱼与你》的书。这显然是对大文豪欧内斯特·海明威的致敬，而《鲈鱼与你》则是其名著《老人与海》的恶搞版本。另外，《荆棘谷的青山》这本大家费劲收集的书，书名创意也是来自于海明威的《非洲的青山》……

另外，在众多致敬彩蛋中，有一个故事尤其感人。那就是脑癌患者Ezra Chatterton与麦蹄的故事。在牛头人的新手村——血蹄村里，有一个新手任务，而且很让人心酸——“凯雷失踪了！”这个新手村任务就是Ezra设计的。在许愿基金会的帮助下，身患绝症的Ezra Chatterton进入暴雪总部，并设计游戏中的任务与武器，国服的玩家应该都注意过S2装备的弩有一把“残酷角斗士的凤凰之弩”，图标下面有这样一行提示：“按照伊菲尼克斯的要求精心打造。”估计很多人都不知道它的含义。说出来很多人都会为暴雪的用心感动，Ezra Chatterton在游戏里的名字就是伊菲尼克斯（EPhoenix）。

这类彩蛋中我一直在举《魔兽世界》的例子，原因只是《魔兽世界》中的彩蛋众多又有代表性，其实其他


按照伊菲尼克斯的要求精心打造


卡尔·马龙，铁肘拥有者

游戏中也有很多此类彩蛋。譬如最近的一款国产AVG游戏《红楼梦》，里面的一本故事上赫然写着“空之轨迹”四个大字；《侠盗猎车手》中大多数的“NRG-500”摩托车都是以“46”作为他们的赛车号码。这是为了向“Valentino Rossi”，一位伟大的摩托车GP车手表示敬意；《大富翁》系列里潜力股票“大众软件”和《秦殇》简体中文版里的“大软老巢”，这是向谁致敬就不用解释了吧。

还有很多致敬，就像一种广告，比如《合金装备》中，我们能看到PS游戏机和苹果电脑的身影，在《口袋妖怪》中我们总会在电视前发现摆放好的任天堂游戏机……这样的彩蛋，或许不会让游戏大卖，也不会让游戏杂志的评分变高。但却可能使得游戏更像一个作品，而不是毫无人情味儿的冰冷的产品。



犄角旮旯里的恶趣味


蓝色小药丸



“仙剑”的复刻版忠实地再现了这一场景

彩蛋的设置基本都是有目的的，比如致敬和留名。而彩蛋最本质的特点与目的，莫过于博您一笑了。于是，很多彩蛋就像一个一个小笑话讲给玩家。虽然，有些笑话恶俗得很，可我还是可耻地笑了。于是，我们在游戏中感受着游戏制作者恶搞的一面。

记得《仙剑奇侠传》里有这样一个桥段，李逍遥如果逛进苏州城的妓院，并且愿意在里面探索一番的话，就会遇到一个叫做小雪的妓女，然后发生下面一段对话。

小雪：“我还会吟诗作赋！我念一首自己做的诗给您听听，床前人成双、衣裳脱光光、举头捉小鸟、低头吃香蕉。”

李逍遥：“这……这是什么怪诗！”

小雪：“您～不喜欢吗？可是……上个月来的那位李公子很喜欢呢。他说他听过这首诗后，突然灵感大发，写出许多首好诗。后来，皇上看到他写的诗后还召见他到长乐宫喝酒呢。但是……后来那位李公子就再也没来了。”

大家都能看得出来，这是在恶搞李白这位大诗人了。另外，这首诗实在是有教坏小朋友的嫌疑。

大宇的另一招牌《轩辕剑》系列里有一部另类作品，叫做《轩辕伏魔录》。而里面能得到一种没什么用的物品，名字叫做蓝色小药丸。还记得《最近比较烦》的歌词么？“我梦见和饭岛爱一起晚餐，梦中的餐厅灯光太昏暗，我遍寻不着那蓝色的小药丸。”

又如《战神》系列的十八禁系列彩蛋（真是狗血的名字），彩蛋异常邪恶却代代得到保留。主角奎托斯会和极其性感穿着暴露的美女发生H剧情，并且可以让玩家以QTE的方式来操作，成功后都可以得到红魂和经验若干……我真不明白游戏的高清是为了什么……

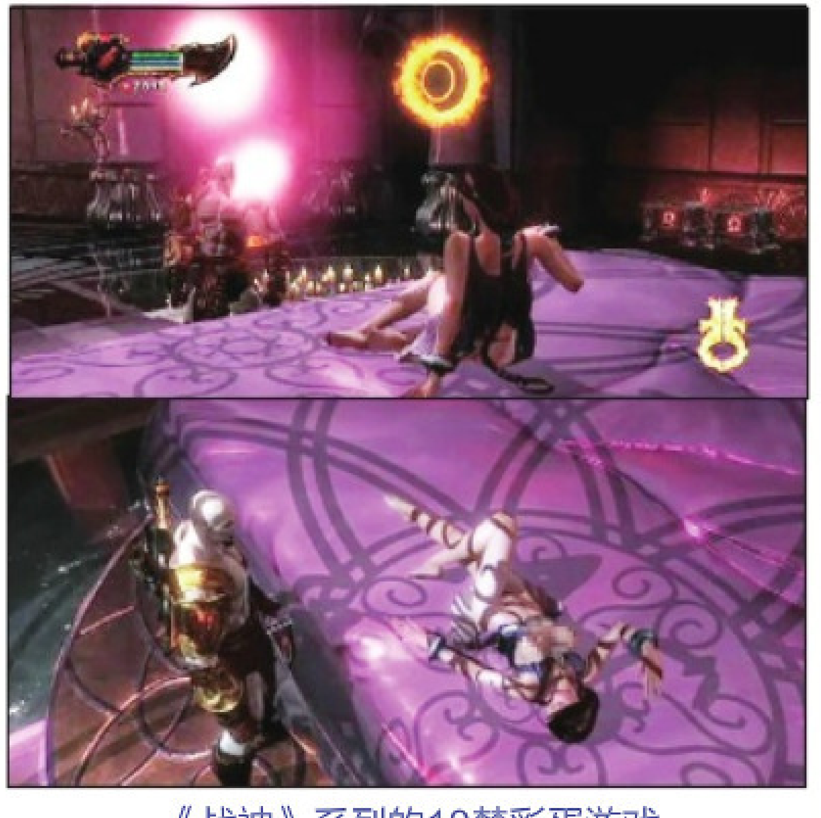
或许以上的游戏公司你会认为不够纯洁，不够阳光。可惜，就连公认的最最远离暴力和不健康内容的任天堂有时也不能免俗，恶搞的风气看来真是盛行。在“马里奥”系列游戏中有很多有趣的角色，比如接下来要介绍的这位：凯萨琳。凯瑟琳和耀西一样，可以是一个种族的名称也可以单指特定一个角色，存在着许多颜色的凯瑟琳，长得像龙（其实我觉得像猪）、头上戴着大蝴蝶结与像喇叭的嘴是他们最明显的特征。这个角色是一个性别错乱的人物。虽然任天堂之后改口将其称作纯粹的女性，但众多玩家已经不相信了。凯瑟琳到现在还留着一些异装癖时期的特征，比如手上那个巨大的石头戒，是个变装皇后（Dragqueen）的戒指。

“好姑娘”凯瑟琳

搞笑的彩蛋有很多很多，并不仅仅限于对恶趣味的演绎。在《魔兽争霸》中，用鼠标狂点小动物可以将其点爆炸，动画效果超炫。在《寂静岭》系列中有各种搞笑结局，比如UFO结局和小狗结局……

关于彩蛋的问题，我想就此结尾。但我相信，彩蛋一定会越来越多，越来越精彩，没有结尾。P


《寂静岭》UFO结局


《战神》系列的18禁彩蛋游戏

（注：感谢“吹黑管的蛇”对本文的支持）

碧血黄沙铸豪情
——西部风情录

■上海 冷却多情弦

如果有人问我今年上半年最出色的游戏是哪款，我会毫不犹豫地回答《荒野大镖客——救赎》（Red Dead Redemption，以下简称RDR）。这款由Rockstar Games制作描写美国西部风情和牛仔生活的GTA式沙箱游戏在首日就创下了北美55万套的销售佳绩，目前仅发售了Xbox360和PS3版，不过按照Rockstar的传统，PC版是值得期待的。



《荒野大镖客——救赎》的发售引发了热潮

美国西部一直是游戏、电影、动漫的热门题材，绮丽凄美的西部风光和豪情万丈的牛仔生涯，总是会让人燃起对西部生活的憧憬和激情。希望通过下面这篇文章，可以更好地帮助你了解美国西部的风情和牛仔精神。

美国西部地理

美国西部（Western United States）泛指美国西部各州，又可再细分为不同的地域：包括亚利桑那、科罗拉多、加利福尼亚、德克萨斯等州的美国西南部；包括蒙大拿、爱达荷、华盛顿等州的美国西北部。同时，华盛顿、俄勒冈和加利福尼亚三州位于太平洋沿岸，又被称为美国西岸。美国西部的地貌以辽阔的草原和山地为基本特征，大部分地区气温较为干燥，不同城市气候有很大差异。我们在影视游戏作品中经常看到的烈日、荒漠、沙尘，恰如其分地反映了西部的真实面貌。

美国人在西部的群居生活多以“镇”为单位，镇上多设酒吧，银行，巨大的风车可说是西部小镇的地标。每天落日余晖洒下，就会有成群结队的牛仔涌进酒吧，搂着袒露丰满胸部的豪放女大口大口痛饮啤酒，以此洗去一天的尘埃和疲惫。

西进运动与淘金热

在200年前，美国西部只是一片人迹罕至的荒漠。而随着19世纪初的西进运动和金矿的发现，使得美国西部一度成为世界的焦点。19世纪初，美国开始了势不可当的西进运动，使美国的边疆从密西西比河不断向太平洋西岸推进。1848年，前进到加利福尼亚的人们在这里发现了金矿，立刻引起世界轰动，迅速形成规模空前的淘金热，并对西进运动和美国西部的开发产生了极大的刺激。在19世纪美国西进运动和西部开发中，就发展速度和创造价值而言，难有哪个生产部门能和由淘金热带动起来的采矿业相匹敌或媲美。采矿业带动着西部交通运输业的发展，以矿区为中心和联系各矿区的交通运输线从加利福尼亚逐步向外扩展，进而形成西部的交通网络，从而加快了西进运动的最终完成和西部的深入开发。从此之后，西部再也不是贫瘠的不毛之地，而成为了冒险家的新乐园。


纪念淘金热时代的牛仔雕像，手里握着铁锹

美国西部与华人

虽然从1820年起，美国就有中国移民入境的记录，但在1850年以前，华人在美国居留者可谓寥若晨星。然而，汹涌澎湃的淘金热很快影响到中国沿海的广东和福建等地区。关于金山的传闻可能是激发黄金梦的最重要的动力，相对于澳洲墨尔本被称为“新金山”，贫穷的中国农民把圣弗朗西斯科称为“旧金山”，这称呼一直沿用至今。 为了寻找生计，许多中国人透过中间人的安排，以实为卖身的方式签订契约，以“赊单制”的形式来到美国。他们长期生活在荒山僻野，风餐露宿，日复一日，年复一年地辛苦劳作，生活十分简朴。他们因语言不通和受到歧视，只能与周围的中国人在一起排遣，久而久之，在一些美国城市里形成了中国人相对集中的区域——唐人街。 在以往的影视作品中我们也常常能看到华人在西部的生活状况，比如成龙《西域威龙》和李连杰的《黄飞鸿之西域雄狮》。在RDR这个游戏中，我们也会遇到一个帮助想要返乡的上海老乡的任务，相信中国玩家打到这里时都不会放任不管吧。



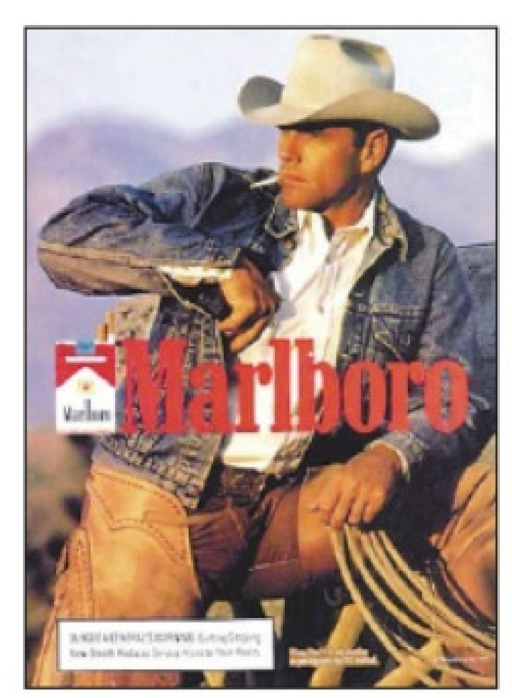
在我们的电影中，功夫英雄们都曾到西部去大显身手过

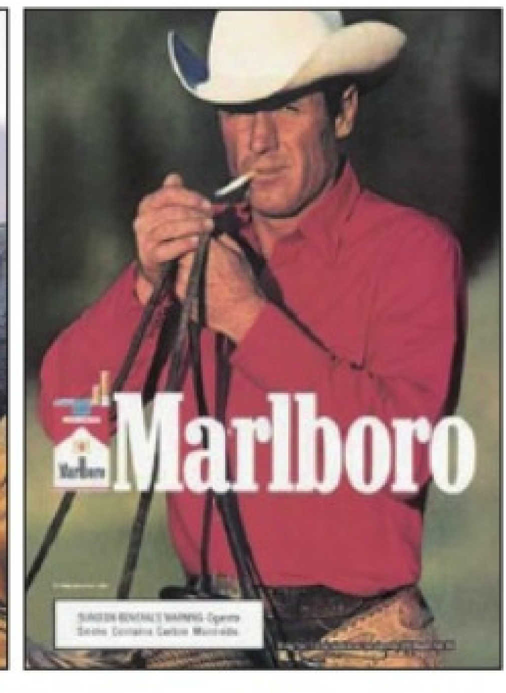
骑侠仁义在我心，八方驰骋任纵横

美国西部孕育了牛仔，而对于我国人民来说，认识西部也是从西部牛仔开始的。 牛仔“Cowboy”这个词实际上是西班牙语“Vaquero”直译而来。“Vaquero””发展于词根“Vaca”，意思是“牛”，因此“Vaquero”（Cowman）翻译成英语就是“Cowboy”。所谓的西部牛仔（West cowboy），在美国历史上他们是开发西部的先锋，富有冒险和吃苦耐劳精神，因此被美国人称为“马背上的英雄”。

西部牛仔总是具有英雄主义和神秘色彩的人物。在文学、电影与电视作品中，牛仔通常都头戴墨西哥式宽沿高顶毡帽、腰挎柯尔特左轮连发手枪或肩扛温彻斯特来复枪，身缠子弹带，穿着牛仔裤和皮上衣，或者束袖紧身多袋牛仔服、足蹬一双饰有刺马钉的高筒皮套靴、颈围一块色彩鲜艳夺目的印花大方巾，骑着快马风驰电掣，形象威猛而洒脱，是一种代表典型的个人主义和自由精神的外在装束。由于层出不穷的文艺作品的渲染，使得善良、干练、勇敢的西部牛仔备受欢迎。一个有趣的例子是在1963年，万宝路公司想要一个具有鲜明男性阳刚特征的广告人物，加强万宝路粗犷、男性化的诉求，于是最终诞生了“万宝路牛仔”这个形象。这之后，万宝路的销售业绩每年都有10%的增长，并不断进军国外市场，征服了一百多个国家。

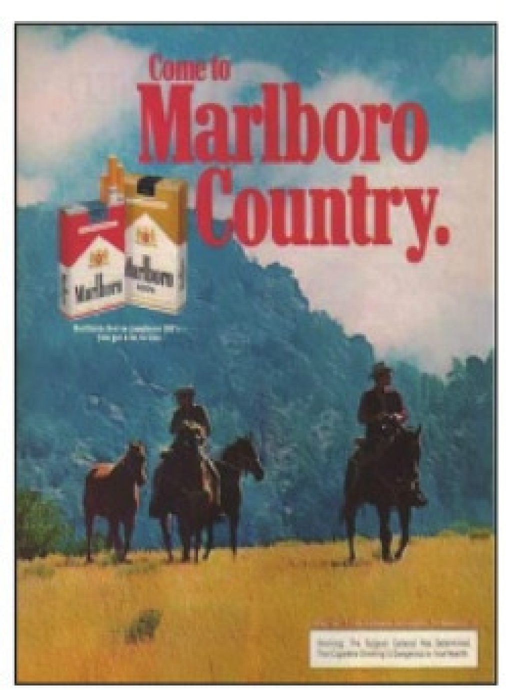
但是，真正的牛仔是比其经常受浪漫主义手法渲染的后代要复杂得多的人物。事实上，西部牛仔是一种短暂的历史现象，是美国西部从1866年到1886年这段时期盛极一时的一种服务行业的工人。





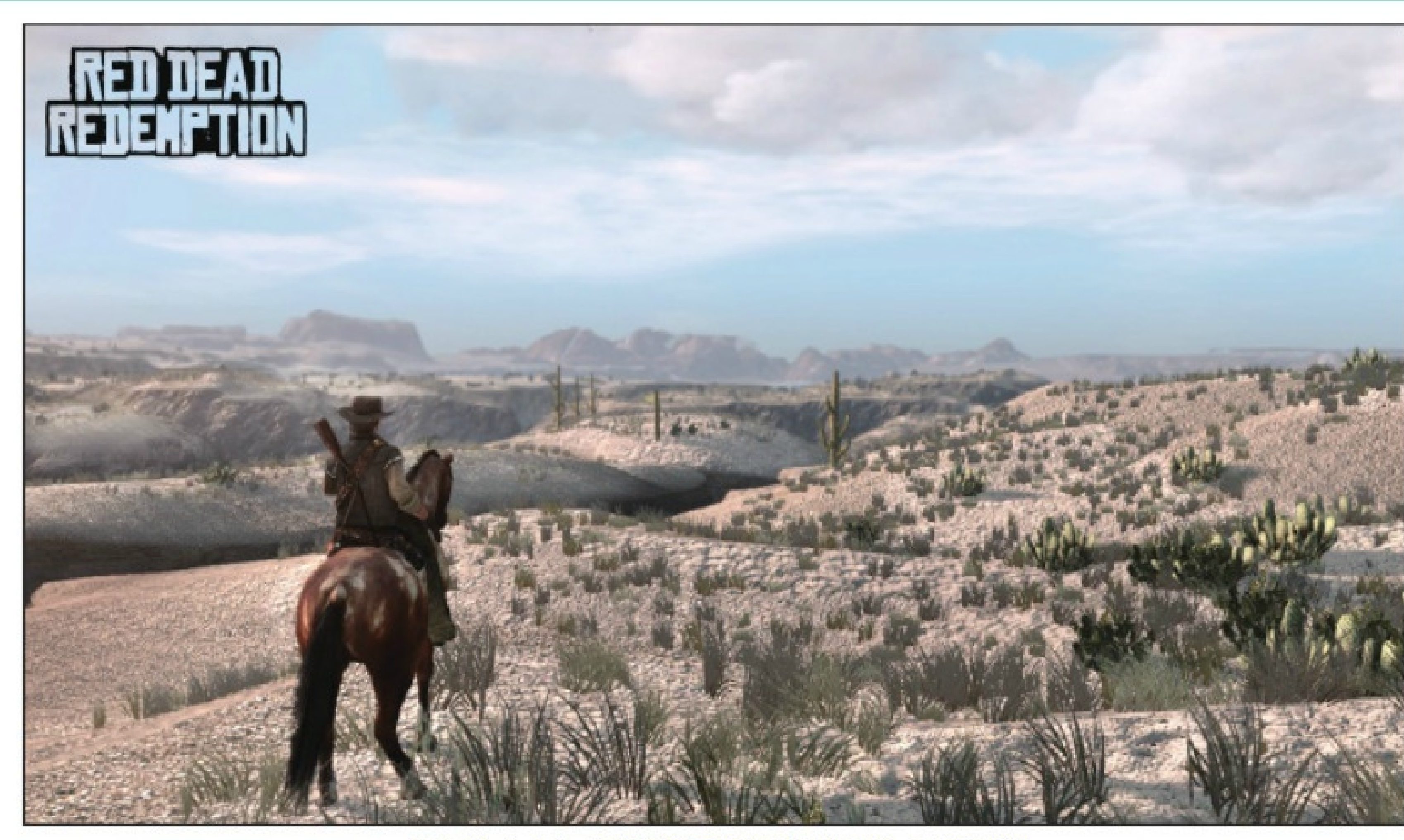






经典的万宝路牛仔广告

西部牛仔的产生背景



牛仔的生活，其实并不像想象中那么风光无限

先有鸡还是先有蛋已无从考证，但西部肯定是先有牛才有牛仔。19世纪后期，德克萨斯州已有5000万头牛，是美国养牛最多的州。从19世纪60年代开始，德克萨斯人便把大量牛群往北驱赶到堪萨斯的铁路边，然后转销美国各地。当时还有专门的“牛道”和“牛镇”，“牛道”是牛群走的道路，“牛镇”则是沿途的歇脚站。牛群长途跋涉，跨州越县，当然需要人带领、照管，数以千计的年轻人蜂拥而至，要在大牧场寻找工作。他们是中西部农场的小伙子，寻求冒险的英国人，东部想脱离父母独立的年轻人，以前叛变的士兵，少数原是奴隶的黑人，一些印第安人，以及来自边境的墨西哥人。他们就是西部牛仔的最初群体来源。

在漫长艰辛的旅程中，西部牛仔们必须能吃苦耐劳，同时还要机智、勇敢、沉着、冷静，能应付途中各种意想不到的事故。现存的一些照片显示，他们的生活既艰苦又肮脏，工作却不像一般想像的那样危险。他们尘垢满脸，身穿宽松下垂的毛织衬衣和长裤，与银幕和文学作品中的那种神采飞扬的牛仔形象截然不同。此外，他们也不是经常带枪的。但是，他们的生活绝不是那么轻松愉快的。天一亮，牛仔就得先用套索捕捉他的坐骑。这匹马还没有上马勒，只是拴住双脚，已在放牧区过了一夜。牛仔得驯服它，然后才开始赶拢牛群，准备长途北上。牛仔的饮食营养不足而且单调，主要是豆子、猪肉干和咖啡，而且还饱受寒冷、痢疾和蚊叮虫咬之苦。

牛仔的生活方式到了19世纪80年代中叶宣告结束。当时美国土地有40%是用于畜牧的，市场上的牛肉大大供过于求，以至价格大跌，许多牧场主破产。19世纪末，美国的交通运输日益发达，牛仔的地位渐渐降低。他们纷纷转行干别的工作，人们越来越少见到他们矫健的身影了。1886年冬天的一场大风暴毁灭了数以百万计的牛只，使许多牧场主和牧群陷入绝境。当牧场主们开始从这双重灾难中复苏过来时，他们安装了铁丝网栅栏，以便在比较容易控制的条件下管理和喂养牛群。从此，再也无须在空旷的牧场上放牧了。牛仔的全盛时期已一去不复返，但他们的奋进、开拓精神却一直激励着美国人。

莫道岁月催人老，西部精神留世间

随着美国文化的对外传播，牛仔文化随着文学、电影等艺术作品中的西部牛仔形象逐渐深入人心，这当中，主要是以渲染西部牛仔传奇般的生活和冒险故事为主。有人的地方就有江湖，西部生活同样难免鱼龙混杂。就如游戏《赏金奇兵2——库伯的复仇》的剧情那样，为了种族、地盘、女人，冲突在所难免，而西部富足的金矿更是令人垂涎三尺。山高皇帝远，西部既是天堂也是地狱。在RDR中，玩家既要面对凶恶的歹徒和变态食人魔，又要随时提防游走在荒漠中可怕食肉动物的袭击，没有一身好本领莫说行侠仗义，就是生存都成问题。



不管是电影还是游戏中，“拔枪决斗”都是我们很熟悉的场景

除了套索和高超的马术之外，更重要的是要有一手神出鬼没的枪法。在西部，牛仔随时会遇到不怀好意的挑衅，而其结果通常就是决斗。牛仔决斗一般分为两种：一种称为“拔枪决斗”，双方背靠背走开同等距离，然后转身相对同时手扶枪套，瞅准机会突然拔枪开火，通常手快者为胜。在RDR中，我们经常会遇到这种NPC向玩家发起决斗挑战的情景。另一种决斗被称为“墨西哥式决斗”，适用于群体间的火拼。通常情况下不同阵营的若干人等持枪互相指着对方，待得其中有某个人露出破绽立刻开火，瞬间枪声四起，硝烟弥漫。

下面，我们就来看一些能代表西部文化的典型艺术形式。

西部小说

西部小说展现了西部边疆生活的艰辛，张扬出拓荒者为生存而奋斗的精神气度，这种独特环境下所锤炼的民族精神，正是美国精神的内核所在。美国西部小说可以追溯到1784年约翰·菲尔森发表的《肯塔基的发现、定居和现状》，通过这本书，美国人第一次了解到最早向西部移居的英雄——丹尼尔·布恩。他的果敢、刚毅、智慧，他的百折不挠的进取精神，成了人们心目中的典范，也成了“西部精神”的代名词。

构成“牛仔神话”的长篇和短篇层出不穷，创造了许多神采各异的牛仔形象：占恩·格雷的《丛林骑士》和欧内斯特·海科克斯的《通往洛兹堡的驿道》中温特斯和“金发青年”那样无私地保护无助妇女的侠士……鲜活的牛仔人物给读者留下了深刻的印象：在荒漠边缘即将沉没的一轮红日衬托下，头戴毡帽，脖系围巾，脚穿长靴，腰挎手枪的牛仔，挥舞绳套把成百上千的长角牛聚拢，随后在牛群蹚起的滚滚烟尘中策马扬鞭，纵横驰骋，跨越大草原。夜晚篝火旁，牛仔们吟唱的抑郁忧伤的旋律弥散在天边。峡谷巨川，天高地阔，粗犷正直、精力充沛的牛仔们无畏地前行。

西部电影


西部片里经典的牛仔形象

西部小说带动了西部电影的发展，与好莱坞同岁的西部片使硬朗的牛仔形象成为美国集体神话中的英雄形象。拍摄于1903年的影片《火车大劫案》是美国西部片的早期代表，在这部影片中扮演暴徒布朗柯·比利的安德森自然成了好莱坞第一个西部片男明星。1939年，约翰·福特执导的有声片《关山飞渡》因聚齐了所有西部的经典元素而被公认为西部片的里程碑之作，其造型风格、人物设定和叙事节奏都奠定了西部片的基本模式。

1990年，凯文·科斯特纳首次执导的《与狼共舞》在西部片已衰落的时候出奇制胜，横扫当年奥斯卡，震惊世界影坛，使好莱坞西部片重振雄风。影片长达3个小时，耗资1800万美元，动用了3500头野牛、300匹马、130多名技术人员和400名临时演员。这部大型史诗性西部片一反以往西部片中将印第安人一律写成野蛮民族的做法，大胆颠覆了白人至上的西部电影传统，刷新了西部片的面貌。

2006年的《断背山》对于早已自成类型的美国西部片来说，更具有全新的突破意义。李安一语道破："美国西部是个阳刚的世界，只有男人和动物，所有西部电影从来没有往柔性的方面去走。"

西部音乐

有人的地方必有音乐，即使是蛮荒的西部也不例外。西部牛仔所钟爱的乐器是一种名为"布鲁斯口琴"（又名蓝调口琴）的小巧乐器，其音色具有相当的模仿能力，优美中带点忧郁，同时独有的压音技巧使十孔口琴富有特色，因此适合蓝调、摇滚、乡村、民谣、爵士等风格，也是动画、影视娱乐、流行曲配乐最常用的口琴。

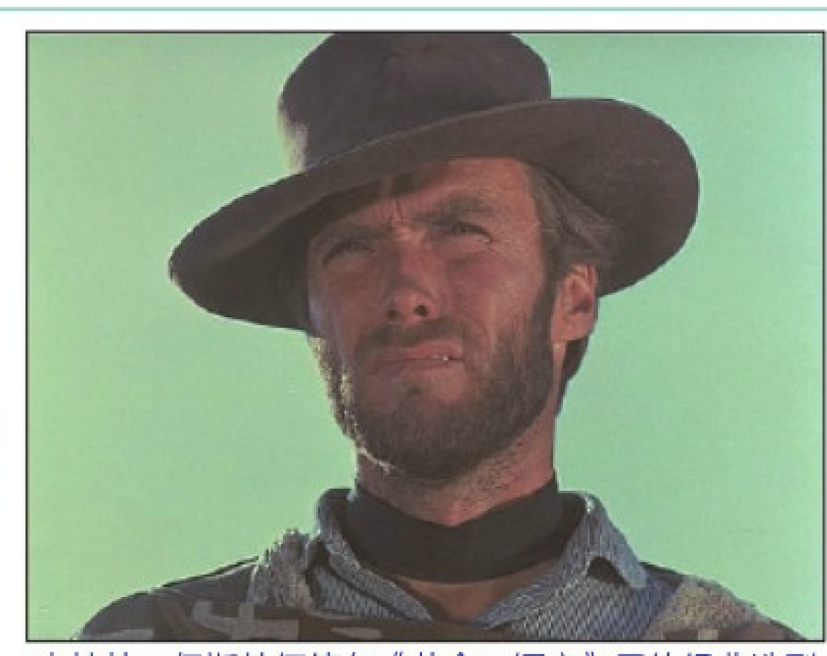
除此外，西部风情更是众多音乐人的灵感泉源。既有指挥大师孔泽尔执棒的豪气冲天的《西部大赶集》（Round-Up），也有次世代星星周杰伦的《牛仔很忙》，还有干脆以牛仔为名的"迪克牛仔"。不得不提的是电影《黄金三镖客》（The Good, The Bad, The Ugly）的主题曲，已成为不朽的一代经典，以至于后来的电影中但凡出现两人单挑决斗的场景，几乎就可以听到这首曲子里那标志性的口哨旋律。

西部服饰

说到牛仔服饰，给人印象最深的无疑是牛仔巾、牛仔帽、牛仔靴等。

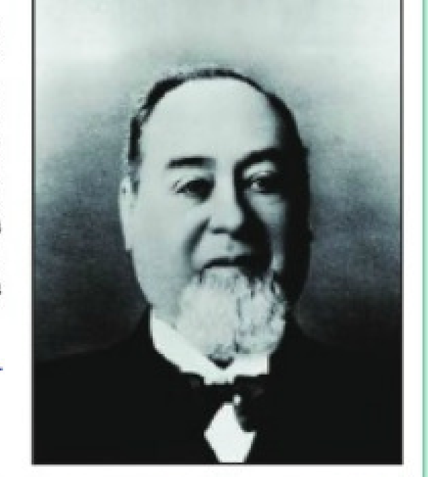
印花大方巾几乎成为牛仔生命的象征，被人们戏称为"西部牧区的旗帜"。它的用途十分广泛，擦汗、洗脸、包扎伤口、遮挡灰尘、传递信号，同时，它亮丽的颜色也是富有个性的装饰。牛仔们对自己的大方巾都备加珍惜，每到有水的地方，牛仔都要把大方巾仔细清洗干净，然后顶在头上或握在手中，策马前行，让风吹干。牛仔死后，同伴都要在其脸上盖上一块他生前最喜爱的干净的印花大方巾，使他在另一个世界的孤寂旅途中仍有最忠实的伙伴。

美国的牛仔帽来源于墨西哥牛仔们常戴的一种被称之为"斯特森"式的宽沿高顶毡帽。这种帽子顶部向下凹陷，而两侧帽沿则稍稍往上翻翘。除了戴上它的人显得潇洒干练外，牛仔帽还具有多方面的实用功能。不仅可以遮挡风霜雨雪、烈日冰雹，还是现成的水瓢、饭碗、枕头。西部电影中可以看到牛仔帽的演变和多样性。20世纪20年代的西部片明星喜欢把褶伸展到帽边，50年代到60年代的明星，像詹姆斯·斯图尔特和史蒂芬·麦奎因，他们的帽边做了夸张的卷曲；而克林特·伊斯特伍德每次在西部片里出现，总是会伴随他特有的那种平坦直边的黑色牛仔帽，最传神的就有他在《黄金三镖客》里的经典造型——一张脸埋在了斜斜的帽子后面，一角露出抽了一半的雪茄烟，神秘而传奇。


克林特·伊斯特伍德在《黄金三镖客》里的经典造型

牛仔靴其实就是马靴，在美国西部几乎和日用品一样普遍，不管是牛仔还是一般的居民都穿。高筒皮套靴是牛仔们走南闯北的必备，这种靴高及小腿中部，古巴跟形，系明线，大多采用双色调，同时采用漂亮的皮雕或贴皮图案来装饰，既防水保暖，又耐磨耐穿，鲜亮迷人，套上它行动迅速敏捷，十分适合整日驱赶牛群和逐水草而居的牛仔之需。牛仔靴后面一般都装配上踢马刺，马刺是指一种较短的尖状物或者带刺的轮，连在骑马者的靴后跟上，用来刺激马快跑。在《黄飞鸿之西域雄狮》这部影片中，马刺甚至可以作为一种攻击武器。有的牛仔还在靴子上悬缀一种撞击时会发出各种清脆悦耳声响的装饰品，当他们骑马或走起路来就会传出叮叮当当的声音，显示出"未见其人，先闻其声"的无比威风。

但如果说如今有什么可以让我们无论身处何地都随时体验到西部气息牛仔生活，那必是牛仔裤牛仔服无疑了。19世纪40年代末，随着淘金热，一个名叫利维·斯特劳斯的布商也来到了旧金山。不久后，他听说淘金工人穿的棉布裤极易磨破，大家叫苦不迭。斯特劳斯灵机一动，用随身携带的厚实的帆布裁制出低腰、直裤腿、窄臀围的新式裤子，大受淘金工的欢迎。由于这种裤子坚固耐用，穿上显得精干利索，博得


牛仔裤的发明人——利维·斯特劳斯


《断背山》里的帅哥与牛仔帽

牛仔们的喜爱，很快就在他们中间流行起来，从此便成为牛仔们的特色服装。利维·斯特劳斯也就此发家，于1871年申请专利，并成立了“利维·斯特劳斯公司”，目前它已成为国际性公司——什么？你问这个牌子在哪里可以买到？好吧，请忘记利维·斯特劳斯吧，你只要记住“李维斯（Levi's）”就可以了……

西部游戏

对于电子游戏爱好者来说，描写西部风情的游戏同样也是大受欢迎。虽然数量不多，却无一例外成为经典之作。

《荒野大镖客》（Gun.Smoke）

虽然没有《超级马里奥》和《魂斗罗》那么家喻户晓，但1988年CAPCOM的这款《荒野大镖客》也绝对是任天堂红白机时代的经典。限于那个年代的技术，游戏的画面和配乐都难以称道，但这丝毫都不影响游戏的可玩性。加速靴子、冲锋枪、马匹和无敌、1UP等道具使得这款射击游戏可以与同时代的任何经典射击类游戏相比。更难能可贵的是游戏还加入了后来RPG广泛采用的积累金钱，购买特殊道具的功能。

《落日骑士》（Sunset Riders）



KONAMI在1991年推出一款以西部牛仔为题材的街机横版射击游戏。片头花絮里的牛仔决斗场面，再配上西部牛仔古典风格的音乐，似乎把我们带到了电影中的西部。游戏中搂住美女从酒吧出来的样子，刻画出了年轻牛仔的那种青春洒脱的形象特质。跳过狂奔的牛群，马背上的追逐，还可以欣赏到美女的舞蹈。最有特色的就是每关都是以悬赏捉拿通缉犯的形式进行，让你可以再次幻想当担英雄的感觉。游戏难度不大，而且很容易上手，在加上它独有的西部风格，在当时的游戏厅可以说是非常受欢迎的游戏。

《血腥左轮》（Red Dead Revolver）

《血腥左轮》是根据前面提到的CAPCOM的《荒野大镖客》为蓝本而制作的第三人称射击游戏。Rockstar Games不但从CAPCOM手中买下了此游戏的版权，而且还收购了《荒野大镖客》的原开发小组“Angle Studios”，并将其更名为“Rockstar San Diego”（圣地亚哥工作室）。

《血腥左轮》继承了Rockstar Games一脉相承的画面风格，刻意做得有些迷蒙和模糊，少许的黄褐色很有怀旧老片的“沧桑感”，写实粗犷的风格依然有着其独特的魅力，人物建模如服饰等等也极具西部特色。作为一款西部风格浓郁的游戏，游戏中的舞台包括了铁路、街道、西部城镇、酒吧等各种丰富地形，而登场人物更是网罗了在西部影片中亮相频频的八荒龙蛇。游戏中光影效果十分出色，不管是落霞满天还是蓝天白云，如茵原野还是枯树颓瓦……都给人以极强的视觉享受。

尽管本作的素质相当不错，但是相对于Rockstar Games的其他名作，销售情况却不算太理想。所以Rockstar也仅仅发售了PS2和Xbox的版本，取消了PC版的发售计划。

《荒野大镖客——救赎》（Red Dead Redemption）



时隔6年之后，Rockstar再次以“Red Dead”的标题，推出了《荒野大镖客——救赎》。RDR不仅是有史以来最出色的西部题材游戏，也有潜力成为不逊色于GTA的又一个沙箱游戏经典品牌。Rockstar采用了新的由NaturalMotion研发的“Euphoria Physics”动作模拟引擎，使得游戏中的人物和动物的动作达到前所未有的高度，仅仅骑上马在大草原上飞奔就能让你体会无穷乐趣。只要你骑上马向着落日飞奔，听着那优美的音乐，你会感觉自己也来到了这样一个全新的世界。

当你开始在游戏中闯出名堂时，游戏中的世界也在根据你的名声加以调整。伦理道德的选择问题交由玩家决定，如果你想当一名骚扰妇女和抢劫驿站马车的粗俗酒鬼，那也是你的特权。其他一些人可能更喜欢帮助有需要的人并且活得更体面些。道德槽和独立的名望条将伴随着你的行动，你遇到的普通群众会开始对你的名声做出反应。

《赏金奇兵》系列（Desperados）



《赏金奇兵》系列是西部题材中少见的即时战术类游戏。游戏由Spellbound Softwares负责开发，国内玩家比较熟知的是由星空娱动代理的2代《赏金奇兵2——库伯的复仇》。游戏中共有6名主要角色，每个都有截然不同的背景，性格和能力，主角John Cooper是一个背负血海深仇的赏金猎人，他的主要技能就是牛仔的看家本领：快枪。而在2代中新加入的印第安酋长Hawkeye则精于弓箭和战斧。游戏要求玩家活用各个人物的不同能力，在危机四伏的美国西部完成各种任务，追寻他们各自的人生的目标。游戏的剧情十分出色，丝毫不逊于当今的美剧。

《狂野西部——生死同盟》（Call of Juarez: Bound in Blood）

与《赏金奇兵》不同，《狂野西部——生死同盟》是一款纯粹的FPS游戏。由Techland负责游戏开发工作，UBI负责发行，将美国西部精彩的19世纪呈现在玩家眼前。与CS等FPS相比，狂野西部有着独特的西部动作——套索与特殊攻击，虽然只是两个小动作，却足以令游戏的代入感大幅提升。游戏中最紧张也最吸引人的部分当属“决斗系统”。此模式以角色下半身视角进行，同时考验了玩家的操作能力、判断力、反应能力与沉着冷静的心理能力，因此也是本作最难的部分。

到了21世纪，牛仔时代虽然彻底结束，却促成了西部牛仔精神的完全确立。富有冒险和坚韧特质的牛仔精神在今天说是美国精神的代表也不为过。同时，结合了电影、音乐、游戏、文学、服饰等多种表现手法的牛仔文化，也将在今后继续陪伴我们，给我们带来更多的精彩。P

（注：感谢水上烟协助完成本文）

从神坛一路被削入地狱

——《星际争霸Ⅱ》新元素讲座第二期 星灵篇

□上海 真红

要说从Beta开测到第13个补丁，被调整最多削弱最惨的种族非星灵（Protoss，以下简称神族）莫属了。刚刚开始测试时白金组前20名中神族玩家起码就占了有一半以上，随后自然是其他种族一片喊削之声。至截稿之日，神族从最基本的狂徒到终极单位母船几乎全部被削了一个遍。这样的遭遇，和上一次介绍的人族相比当真是亲妈养和后妈养的区别。被增强的人族得以不断发展新的战术，从最万金油的MMG流到机械化流再到混编流——小日子当真过得是异常滋润；被一削再削的神族就只能用全射流一个战术到现在，偶尔开发一个新战术都得战战兢兢地担心会不会在下个补丁就又被削弱！

究竟神族为什么会被暴雪一再重点照顾，难道真的是因为其过于IMBA，必须被削弱才能达成暴雪心中的三国鼎立状态？

神族不得不说的新元素

上一期介绍人族战术的时候，笔者是先介绍完了所有新兵种元素，再讲关于建筑和科技树方面的新技巧。这一期因为神族方面建筑的新元素对于整个神族战略的影响实在过大，所以优先介绍。


在偷兵营Rush时，可将超时空加速全用在建造狂徒上

能加速所有建筑内进度条的神技——超时空加速

第一次游戏的时候，笔者就觉得这技能有搞头，测试了一段时间之后发现，这简直就是让神族的精兵政策在最短时间内发挥到极致的神技。

超时空加速（耗魔：25；热键：C；效果：让目标建筑进入超时空加速状态，所有建筑内的进度条速度提高50%，持续20秒）是神族基地内默认拥有的主动技能。神族一个基地的能量上限是100，也就是每个基地最高能释放4次超时空加速，在前期如何分配能量是神族玩家必须考虑的问题，如果使用防御塔封路的话，可以将加速全用在建造农民上，来使经济最大化；如果是单兵营→机械控制中心走科技流的话，那超时空加速就可用于加速建造狂徒来堵路口，随后再用于想要加速


在升级重要科技和攻防时也可用超时空加速

建造的不朽者、小叮当、虚空舰或是传送门技能上。后期有2~3个基地之后，超时空加速的应用面将更广：升级部队攻防、建造巨像、航母这些终极建筑等等。

一定要记住，每一点基地的能量都不要浪费。


在地图一些阴暗角落放下水晶塔就可以快速在前线投入兵力了

水晶塔——不再只是支持建筑

神族的水晶塔在一代就是支持神族建筑的坐标，二代它在此基础上又有了全新的技能——传送兵营内的单位！没错，只要升级了机械控制中心中的“时空之门”技能（50矿，50气，升级时间140秒，可让兵营变成传送门），就可以很简单地将所有变成传送门的兵营编队，随后在某个水晶塔周围就能瞬间传送和兵营同等数量的兵营单位。战术敏锐的玩家肯定会联想到在对手基地周边或是分矿边高地上放置水晶塔，随后传送部队的偷袭打法。这一战术的确是Beta初期非常流行的传送门偷袭Rush流，但由于此战术偷袭威力大、投入成本小（只要一个水晶塔）、安全系数高、容错性高等一系列不平衡的因素，暴雪才将研究时空之门的时间提升到140秒之久。 如此改动让神族失去了前期一个致命的战术，但兵营在水晶塔周边传送依然是神族进攻时快速在前线投入兵力，防守时快速布防，偷袭时小成本投入大战果回报的技能。水晶塔提供的能量范围也让神族新一代的运输飞机学了去，这一点将在后文介绍。


另外在压制时顺手在前线建造一个水晶塔用以补兵

自动快速回复的神族装甲——“能量”新机制解析

神族无论是单位还是建筑都有两条血条，第一条是神族特有的“能量血条”，第二条是单位和建筑的生命。以前的神族单位可以通过蓄电池充能，让部队恢复回复速度缓慢的“能量血条”，但是电池充能数量有限，需要回复的部队太多，神族在一代又属于补充兵力相对较慢的种族，精兵一死，很容易一溃千里。如今的神族能量血条机制修改成了：“当离开战斗一定时间之后，能量血条能够快速回复。”这样的修改让神族在作战时首先可以依靠精妙的微操作调离能量血条没有的单位，等到离开战斗快速回复之后再拉回作战。

全新作战单位解析

小身材大作用——哨兵

造价：50矿，100气

人口：2

建造时间：42秒

生命：50；护甲：40；能量：200

伤害：6

攻击次数：1

攻击距离：5

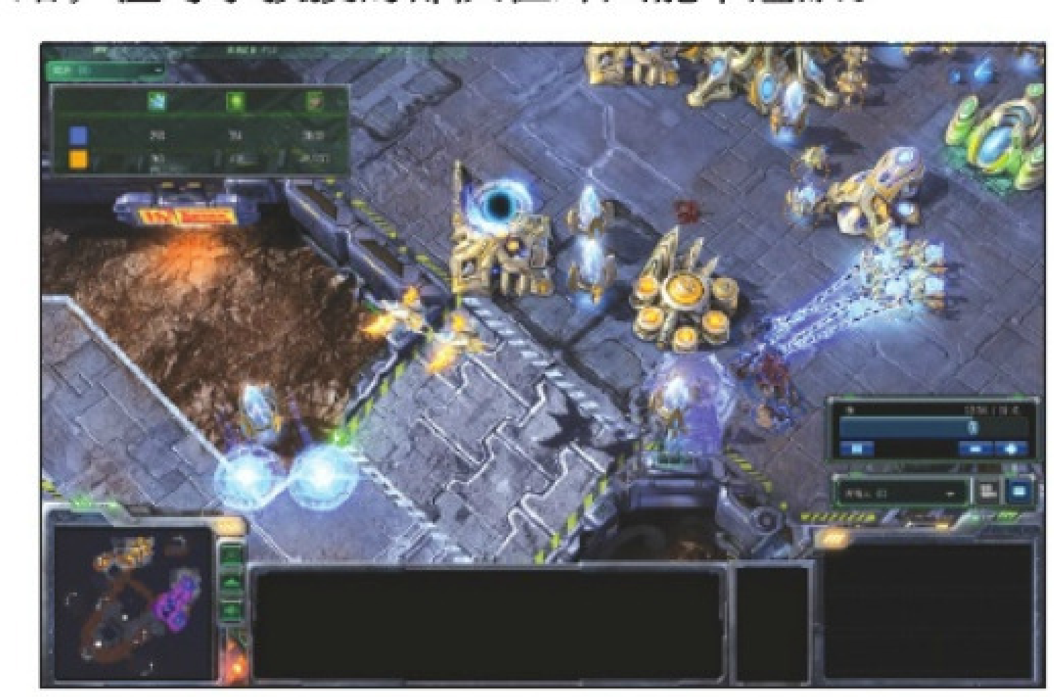
目标：空中与地面单位

奇袭指数：★★★★

团战指数：★★★★

神族全射流中的核心，无论是前中期，骚扰强拆团战防守样样精通。能让这小东西如此神通，还是全靠它自带的两大强力技能：“力场”和“守护者之盾”（还可在机械控制核心升级第三个技能——幻影分身）。

力场：耗魔50；热键F；效果为产生一个持续15秒的力场，可阻碍地面单位移动。技能说明中没有说明释放的距离和范围是多少，在实战中目测，距离和哨兵的攻击距离相近，技能的效果范围和LT地图各主基地斜坡路口大小差不多。力场是前期神族用来防止对手Rush的神技能，玩家可以单纯地在对手部队上坡之前封路，不让敌军上坡，也可以放上一部分的部队之后再释放力场，截断后方的部队，来一个漂亮的瓮中捉鳖。除了在防守方面哨兵的力场表现出色之外，在进攻时的表现更是让人赞不绝口。由于力场有强制弹开范围内单位的特效，所以在交战时可以在对手密集的阵型和行军途中释放，让自己的部队拥有更好的攻击阵型，造成局部以多打少的局面。在对手撤退时力场也可以截断撤退后路，继续追杀对手部队。其实这些都是宏观上的力场使用心得，高手手中的力场可以让惧怕狗群的龙骑在一个绝对安全的“力场碉堡”内安全射击外围的狗群，也可以让己方的空投部队在对手矿区中建造力场封路，让对手救援的部队在外只能干瞪眼。


力场可以用来堵路口，也可以用来封住想要逃跑的路径

小贴士：对方部队以远程为主，那就在远程阵型中释放力场，让这些部队的攻击点无法集中。如果以近战单位为主，就在主力部队的前方释放弧形的力场，让近战单位无法靠近。如果对手要撤退，就在撤退的后路释放力场，让其无法逃跑。

守护者之盾：耗魔75；热键G，效果为产生一个范围4的光环，降低友方单位所受远程攻击2点，持续15秒。防御性的护盾技能，在对阵大量远程单位为主的部队时，作用显著，千万不要小看了这减掉的2点攻击，有可能就成为左右战役胜负的关键。通常在一场100人口的对战时，需要3～4个护盾能涵盖所有部队，由于耗魔较多的关系，所以建议在使用护盾的同时也要考虑留给力场的使用量。

幻影分身：研究费用为100矿、100气、100秒；耗魔100；热键C；效果为可以在幻影分身列表中选择自己所需要单位的幻影，幻影的种类除了没有航母、圣母舰和另外两个隐身单位之外，囊括了其他所有单位的幻影。有些单位一次召唤可以出2个，有些大型的单位只能召唤1个。目前使用分身的战例不多，不过就是那几场偶尔使用一下的战报，神族利用幻影保护重要单位迷惑对手的效果却让人惊叹。


力场在大战中可以让对手的阵型崩溃


小部队强攻时一个防护罩就足够啦


大规模作战时就需要多个护罩才够用


幻像除了可以当肉盾之外还能用来侦察，扰敌

哨兵在团战中的作用就是放力场破坏阵型保护己方单位，开护盾减低伤害，难得用用幻像壮壮声势迷惑对手。由于哨兵对GAS的消耗很大，所以如果要大量建造哨兵的话，就必须要由无需气矿的狂热者来补充剩余部队空间。

前景预测：哨兵作为兵营系列中最具操作性的一款单位，果然在最近的几个版本中被连续削弱。首先是在第11个补丁中攻击从原本的8减到了6，然后在第13个补丁中哨兵的力场又可以被巨型地面单位所碾压，再加上前一个补丁让母舰可以移除旋涡范围中的力场，哨兵最近的走势让人担忧。不过作为一个高耗气、性价比高、操作性高的辅助单位，在一场战斗中可以足见一个小队的身影，这自然使得暴雪会降低其攻击力来平衡这个神族的小身材战术大师了。

不过，毕竟哨兵是暴雪的得意之作，现在掌握了哨兵的运用，等到正式版发布之后，读者们就可以轻松虐菜了。

神族超级移动堡垒——不朽者

造价：250矿，100气
人口：4
建造时间：55秒
生命：200；护甲：100
伤害：20
加成：对重甲+30
攻击次数：1
攻击距离：5
目标：地面单位
奇袭指数：★★★★
团战指数：★★★★


对付人族阵地防守只有不朽者能一马当先


强化护盾是不朽者能当超级MT的王牌

在Beta测试初期，玩家认为不朽者是神族为了对抗人族坦克而开发的重型推进单位。实战中发现，不朽者简直就是如今暴雪首推的重甲单位最强克星！对重甲+30伤害的特性再配合上20的基础攻击，不朽者一炮就能把虫族的蟑螂打至残废。由于SC2目前所有建筑都以重甲为主，不朽者在拆房和开大石方面也遥遥领先于其他单位。在测试初期人族MMG流还没被开发和强化之前，神族经常会快出不朽者配合其他部队强拆人族路口，一波Rush将人族摁死，同样也会对那些速双矿暴蟑螂的虫族使用类似的战术。笔者也曾经使用过空投不朽者加哨兵，连续召唤部队，让哨兵把对手分矿到主矿的路口封死，接着不朽者强拆主基地后走人的骚扰打法。

让不朽者扬名立万的还在于它的“强化护盾”，效果为可以将不朽者受到的高伤害减低至只有10。这个被动不消耗任何能量的技能使得不朽者除了有强悍的正面攻击力的同时，也拥有了神族地面第一肉盾的资本。作为重甲单位，不朽者原本会遭到人族掠夺者的加成伤害，但就是由于护盾的存在，让掠夺者也只能对不朽者造成最高10点的伤害。在面对坦克集群的炮火下，不朽者也可以只受到10点伤害并持续推进点杀坦克。但并不是说不朽者就能让神族横扫一切，不朽者较慢的攻击频率使


就连雷兽这种超级血牛在不朽者面前也是渣

得他面对大量低攻击单位（机枪兵、小狗和狂徒之类）的集火时就发挥不出吸引高伤害肉盾的价值了。

神族内战中，经过各大高手测试，常规的狂热者+哨兵+追猎者的部队组合搭配不朽者的一方是打不过搭配巨像的一方

的，原因倒不是不朽者单挑不过巨像，而是因为拥有超远攻击距离的巨像可以AOE掉神族其他主力部队之后，依靠部队的数量淹死不朽者。

对虫族时，如果对手前期多以蟑螂为主，尤其是目前的版本，出不朽者的神族只要部队搭配得当，很容易在中期一波打死虫族。当然现在虫族玩家对神族时多以速狗+蟑螂+刺蛇的混合部队迎战神族，所以不朽者的出场率就没有巨像那么频繁了。但是如果发现对手以塔群防守闷头出飞龙的话，就快速集结不朽者一波带走他们吧！

前景预测：不朽者的削弱改动只出现过一次，就是将其得建造时间从40增至55。暴雪是为了让以前的速不朽强拆战术不要那么犀利（封路的就是人族，所以暴雪主要保护的其实还是人族），但在改动后笔者感觉，整体的训练时间延长让不朽者在中后期的大会战中的出现个数也相应地减少，这让神族在正面战中缺少吸引火力的肉盾。牵一发而动全身，暴雪这样的改动实在让人有些无语。不过就只改了一次的情况看来，不朽者今后也不会再怎么被暴雪照顾了。

神出鬼没的偷袭策划者——迁跃棱镜

造价：200矿
人口：2
建造时间：50秒
生命：100；护甲：40
飞行运输单位
奇袭指数：★★★★★

改了一个很华丽的名字之后，原来的运输机也由此有了新的能力。棱镜的装载量还是原来的8农民4狂热者2追猎者2不朽者2执政官1巨像，但棱镜新多出的相位模式（需要2秒转换时间），让运输机在空投完毕之后立刻可以变得和水晶塔一样拥有神族的能量范围，在这个范围内玩家可以配合兵营的传送门大量召唤部队了。正是这点让笔者毫不犹豫地给棱镜打了满分的奇袭指数。


棱镜可以这样放下人就跑


也可以切换形态之后大量召唤部队

实战中很多玩家都会使用棱镜的相位模式，将黑暗圣堂大量传送入对手的基地，或是在高地上先放下光明圣堂对敌方矿区施放闪电，随后再召唤追猎者霸占高地来重创对手经济。自从有了传送门和可搭配传送的水晶塔与棱镜，神族的机动力大增，再也不会出现拿对手严防死守的岛矿无能为力的情况了。

前景预测：到Beta测试要结束之前，所有补丁都没有对棱镜动过一下，不用想了，此物必然会保留完整之身出现在正式版中。



横扫一切杂兵的地面过气王者——巨像

造价：300矿，200气
人口：6
建造时间：75秒
生命：200
护甲：150
伤害：15
攻击次数：2
攻击距离：7
目标：地面单位
奇袭指数：★★★★
团战指数：★★★★


只有升级了切割枪，巨像才拥有了9点的超远射程


利用地形碾压一下低级兵种是巨像的拿手好戏

SC2中神族陆军单位中最成功的大杀器，同时也是三族中同等级陆军中对地面最强的单位。巨像的两次连续横向扫射攻击，是对那些需要扇形攻击的远程单位最恐怖的攻击模式，凭借着超远的攻击距离（升级后可以达到惊人的9），巨像能非常安全地在神族全射流后排安心输出，如果有地面部队急于上前点杀巨像，巨像还可以后撤，用它的长腿跨上一些高地地形居高临下反攻。

巨像在中后期大战中的出场率超过了不朽者，但强大的英雄单位必然有致命的阿喀琉斯之踵。巨像的弱点就在于它的“巨”，过高的身高让巨像成为了所有在地面走的单位中却可以被当作空中单位进行攻击的特殊案例。人族对付巨像的第一杀手就是维京战机，拥有对空11点攻击距离的雷神依然可以在巨像射击之前狠抽巨像的耳光，虫族对重甲伤害加成的腐蚀者也是点杀巨像的好手。这或许是暴雪的平衡之道，所以玩家在使用巨像时要对敌方的空军有所防备，全射流中的追猎者必要时要升级闪烁来配合巨像的后撤并点杀空军单位。巨像在


依靠地形和对手周旋是使用巨像的基本操作

残局阶段是很不错的骚扰对手矿区蚕食对手部队的高操控性单位，笔者在后期大人口对战时，会用哨兵的幻影召唤假巨像来迷惑对手。

前景预测：巨像可谓是神族第一大被连续削弱的单位，从原本横扫地面一切的王者，被暴雪一削再削地连群机枪兵都秒不死了。在第6个补丁中被暴雪将一次攻击伤害23下调到20就已经让人族的机枪兵可以开一次兴奋剂之后拼掉巨像了，谁知道第11个补丁暴雪又玩“减攻击伤害增快攻击频率”这种打一下摸一下的改动。这样的改动使得在面对人族MMG流的时候，需要打起12分的精神操作巨像才不会被嗑药狂们一轮A暴。这样的颓势真的让人不禁对巨像的前景感叹不已。

唯一能甩尾的飞行神器——凤凰战机

造价：150矿，100气
人口：2
建造时间：45秒
生命：120；护甲：60；能量：200
伤害：5
加成：对轻甲+5
攻击次数：2
攻击距离：4
目标：空中单位
奇袭指数：★★★
团战指数：★★☆

凤凰战机在最近的一个补丁中被改得几近逆天。一代中空军的甩尾攻击可以说是高手们利用超高APM达成的游戏操作性能上的Bug攻击，但在最近的补丁中此技能被暴雪直接赋予给了凤凰战机，就此凤凰战机成为了二代中唯一具有甩尾攻击的空军。对轻甲原本就具有加成伤害的凤凰，加上超高机动力和目前的甩尾攻击让众多虫族选手直接放弃了以往对神族具有极大压制力的飞龙流。此消彼长，现在换成了凤凰回过头来欺负虫族了，在外警戒的Overload，矿区内的女王和农民都成为了凤凰的猎杀目标。这让原本在侦察方面就贫弱的虫族更加弱势，速凤凰的神族还能针对双矿的虫族在中前期发动一波骚扰。

凤凰自带的“引粒子光速”（耗魔50，效果为将一个地面单位牵引至空中10秒，在此期间此单位无法移动和攻击），是凤凰用来骚扰矿区的主要手段，一个凤凰拉起农民，其余凤凰进行点杀，但这效率相比于那些可直接攻击地面的空军还是差了一些。


速出一架凤凰猎杀Overload现在很流行

凤凰在大规模陆空大战中的作用较小，小范围战斗中倒是可以在短时间内控制一些对手重要单位，不过鉴于凤凰的低血量，这样的操作能获得的战果也相当有限。对空方面大多数空战都以终极空军单位为主，这些单位又以重甲居多，对轻甲加成的凤凰对这些空中霸王的攻击就显得非常微不足道。

前景预测：笔者在2v2时候和搭档使用的是双虫组合，习惯于在中期暴大量的飞龙来压制对手，现在2v2的时候只要对手有神族，笔者便再也不敢使用飞龙流了。因为就算飞龙数量占优，在白金联赛的厮杀中，对手完全可以用凤凰的甩尾玩死你的飞龙。这样BT的改动，我觉得是暴雪脑子突发短路，不知道如何加强神族薄弱的防空能力之下想的昏招。


凤凰的牵引光速在有些时候也能用来屠农

蓄能之后Power满点的空中霸王——虚空镭射舰

造价：250矿，150气
人口：3
建造时间：60秒
生命：150；护甲：100
伤害：5
攻击距离：6
目标：空中与地面单位
奇袭指数：★★★★
团战指数：★★★☆

虚空舰俗称“菊花船”，单位介绍中称其是黑暗圣堂们的特别王牌，事实证明这家伙的确有王牌的潜质。别看虚空舰只有5点伤害，其威力在于它特殊的充能攻击模式。虚空舰原本有两层蓄力攻击，由于蓄力时间过长伤害不明显等原因，使得它在后期大战中出场次数过低，几乎接近冷板凳。暴雪于是在第8个补丁中，将伤害叠加层数从3层减少到2层，但是满2层所需时间与之前3层相当。还将基础伤害由以前的2（对重型单位+4）修改为5，满能量伤害由8（对重型单位+16）修改为10（对重型单位+15），这样的改动让虚空舰在初期攻击时的伤害有所提升，并且能快速进入满能量状态，来提高整体的输出效率。

实际的攻击数值笔者做了记录：第一层攻击的时候每下伤害为5，当达到满能量之后，对重甲单位每下为25，伤害速度非常之快。对轻甲单位第一下也是5，第二层攻击则就只有10了，所以虚空舰在前期突袭拆房时的效率很高，不要把它用来屠农，因为这会浪费很多时间，直接点击对手的主基地和重要建筑，当对手的部队前来防御的时候，如果虚空舰数量占优，充能又足够的话就可以点杀对手防御部队，继续再攻击建筑。

小贴士：实战中玩家也可以通过后撤被攻击的虚空舰，然后


充能之后屠农效率极高

在充能不结束的情况下，再次回头点杀的操作来保证虚空舰始终处于满能量攻击的状态。

前景预测：就在笔者撰写此稿的时候，暴雪又更新了第13个平衡性补丁，这次改动将原本攻击距离7的虚空舰削弱成了只有6点，这一改动显然让虚空舰突袭虫族的时候对刺蛇的优势荡然无存。看来暴雪是希望虚空舰作为正面推进抵抗重甲空军单位的战略兵器，而不是偷袭对手的战术兵器。不过笔者看来，按照神族被削到不能再弱的这一趋势，很可能暴雪还是会对只有三种空军单位的神族空军进行加强。

从神级单位被削弱成低性价比的高级空军——圣母舰

造价：400矿，400气
人口:8
建造时间：160秒
生命：360
护甲：360；能量：200
伤害：6
攻击次数：6
攻击距离：7
目标：空中与地面单位
奇袭指数：★★★
团战指数：★★★☆



现在妈妈船最大的作用之一就是提供隐身，充当肉盾



其次才是释放黑洞控制敌军部队

圣母舰俗称“妈妈船”，其不同于人族和虫族的终极单位，可谓是更终极的存在。妈妈船在Beta测试初期的强大有目共睹，也正是因为有黑洞加裂缝还能全体范围隐身的妈妈船过于风光，才会成为神族第一被削的单位。在第1个补丁之后，妈妈船就直接被削弱成了一代的仲裁者。很多玩家或许还没体会过最原始版本拥有“时间裂缝”和“虫洞传送”的妈妈船，那时候的妈妈船在满能量状态下，第一发黑洞就能把对手大半的主力控制住，随后再用时间裂缝来减缓对手剩余部队的移动和攻击速度，让他们打也不是逃也不是。如果自己打不过对手，还能用虫洞传送逃命。现在的妈妈船不但建造时间延长，攻击被削补给增加生命被减，就连技能都被改得和仲裁者没有什么两样了。

不过，妈妈船就算被削，但在大规模决战中的作用依旧剽悍，只是因为目标过于明显，对手都会优先攻击，加上移动速度被改弱的关系，在决战中还是需要十分小心地操作才能让其持续性地发挥作用。

小贴士：妈妈船的作用主要还在于正面推进，她可以用来掩护自己的部队，同时也需要己方部队的保护。在高水平的对抗很难有机会让你靠一个妈妈船的燕子召唤来连续摧毁对手多个矿区，也因为能量受限和技能有限的原因，妈妈船如今在团战中就是一发黑洞了事，再来就是提供单位隐身效果了。所谓的第二发召唤后续部队上前线的技能，实在比不上以前的两大神技。

前景预测：妈妈船在第1和第2个补丁被重点照顾之后，就再也没有被暴雪推上过“阉割台”，最近一个改动还是略微增强的改动。从这点来看，暴雪也不会再拿这个出场率达不到平均值的终极单位下手了。

神族常规战术总结

神族的常规部队配置也是以兵营中的单位为主，辅以高科技的一些单位来对阵不同的对手。先前笔者说过的“全射流”就是以追猎者（为主）+哨兵+不朽者OR巨像（有必要的话再加入虚空舰等空军单位）的配置。追猎者在此战术中以数量来提供主要输出，哨兵利用三个技能来辅助整个部队的作战，不朽者相对于巨像更偏向于前期进攻，在经济充沛的大决战中还是主要以可面杀伤的巨像为主。虚空舰作为飞机场中较为全面的作战单位在大混战中的效果高于凤凰战机，也比航母更具性价比。当然，除了以上阵容中的单位之外，像高阶圣堂（闪电兵）作为最具代表性的面杀类魔法单位，自然也在一些战斗中有一席之地。另外，由于高科技单位需要耗费大量GAS，那么狂热者也可在晶矿余裕的情况下担当冲锋炮灰和小肉盾。



闪电风暴总能给你带来惊喜

单兵作战的时候神族通常以全射流来以不变应万变，在2v2时，神族多样性的单位就可以创造出多种不同的战术。比如：纯爆虚空舰流（配合人族MMG流和虫族蟑螂刺蛇流时负责后排进攻），狂徒+闪电兵（OOM后变身执政官）流专门配合人族对付双虫或虫人组合，还有非常新手的母舰航母流（前期加农炮封路，后期配合人族海量维京制霸天空的空军流）。



前期用光子炮封路速双矿随后用经济暴兵也是神族很流行的战术之一

除了常规战术之外，在对手基地悬崖下建造水晶塔随后传送大量部队上高地的Rush打法、空投隐刀召唤追猎者等战术都是SC2中神族可灵活运用的一些小战术。

神族目前虽然被削但依然犀利，其原因在笔者看来还是其强大的正面作战能力和精兵特性，另外也和其可通过传送门在指定地点可快速投入兵力有关。神族目前最弱的命门还是它的空军，所以一般神族能够取胜还是要靠大量的追猎者在前线强硬地进攻，把战斗的主导权和节奏控制在地面战上，而不是和对手大打后期空战。当战斗陷入僵持阶段时，神族可利用空投和传送特性用少量的部队来牵制和打击对手分矿经济，再在正面战中用充沛的兵力击垮对手。

▶快言快语

人妖那点儿事

有人的地方，就有江湖。

古龙大师的这句名言曾被无数人引用，放到今天，这更像是一种对现实社会的真实写照。什么是江湖？生活就是江湖，名利场就是江湖，甚至在我们排遣寂寞的乐土——网游里，也存在着一片江湖。

而江湖的特点便是刀光血影，阴谋诡计，稍不留神就会被伤得体无完肤，这一点在网游里被体现得淋漓尽致——现实中尚有人心隔肚皮，更何况于千里之外的某地？你无法判断显示器另一头坐着的是一位古道热肠的大叔还是两面三刀的骗子。但有一种人，我相信各位都曾见过——那就是人妖。

■浙江 木然

母企鹅的诱惑

人妖一词是何时出现已经无法考证。在日常用语中，我们习惯将其理解为两种意思：一是通过某种特殊的医疗手段改变性别的人，我们一般称之为“真·人妖”，另一种则是以异性身份参加社交活动的“伪·人妖”，我们今天要说的“网游人妖”即是其中的一支。

虽然“人妖”一词被投入使用是在网游开始流行之后，但早在二十世纪末，也就是OICQ（腾讯QQ的前身）刚刚开始成为大众网聊的重要工具之时，便已经出现了早期的人妖。当然当时的网民还比较纯洁，平时也就聊聊天什么的，至于网络欺诈之类的“高科技犯罪”案件也比较少见。那个时代的人妖用今天的话来说就是蛋疼疼的，没事找事就把头像性别甚至整个个人资料都伪装成一位年轻女性的样子，目的是为了增加好友数量并趁机戏耍那些好奇的“公企鹅”。

可能有人会觉得：这招也太低级了！事实上它确实奏效过，而且上当者为数甚众。在今天看来这确实有些难以想象，但在当时却是可以理解的：初生的OICQ还只是小众化的交流平台，用户数远不如今天（虽然当时数量也不少），再加上网络世界固有的阴衰阳盛（那时女用户并不是很多），使得一只“母企鹅”的受关注度远远超过了其他用户。虽然那时网恋还没开始流行，但天真的网民总是习惯性地将对方幻想成犹抱琵琶半遮面的佳人，因此，“发情”公企鹅们的前仆后继，也就不难理解了。



妖艳么？造型让我想起《圣斗士星矢——冥王篇》里的某些冥斗士形象，华丽得不像男人

幸运的是那时的人妖都还算是后起者的道德模范，他们乔装改扮仅仅是为了好玩，甚至还出现了以人妖身份成为对方知己的情况。从另一个角度来说，向“异性”倾诉的难度要比向同性简单（尤其对于男人来说），人妖在很多时候更易于扮演一个倾听者的角色，并从最初的恶作剧逐渐转变为习惯以人妖身份示人。在这种情况下无论有没有被捅破身份似乎都已经无伤大雅，关键是，那个时代的人妖，他们并不是什么坏人。


同一种族下，显然女性角色比男性要销魂很多

“妖”坏了

后拉爱，后来就是各种网游满天飞的时代了。众所周知的是，那会儿女性玩家的概念基本上等同于国宝熊猫（忘了说了，当时还没有鸡舞团），而且在游戏里，女性角色一般都比男性穿得少露得多。这就给新世纪的人妖提供了不可多得的就业机会，于是一些大老爷们就特意建立了漂亮养眼的女性角色以获取某些男性角色无法享受的特权，真正意义上的“网游人妖”诞生了。

不过情况与原先不同，“第二代人妖”显然不具备老一辈人妖的职业道德，除了打字的语气一致向年轻女性看齐以外，他们中的大多数更习惯于骗取信任从而获取不正当利益。关于人妖骗钱骗装备的例子很多，在此不一一列举，不过可以明了的一点是，人妖的名声在早期网游中并不是很好，甚至到了老鼠过街人人喊打的地步。网络上还出现了辨识人妖的N种手段以及针对人妖群体的直接攻击，可以说那就是一个反人妖的时代，一个提起人妖就会让人恨得咬牙切齿的时代。

显然，这个时代有些反应过激了，个别人妖的恶劣行径居然招致了整个网络社会的猛烈抨击，这对于网游本身来说未必是个好消息。原因有三：一，网游世界本来就已经男女比例失调，女性角色的点缀起码可以给人群增添几分阴柔（哪怕他不是“她”），要不然你整天面对一群肌肉猛男恐怕也不会好受；二，对人妖的打击可能会牵连游戏中真正的女性玩家，这些珍稀物种本来就数量不多（重申，当时还没有鸡舞团），要是再施以无端的侮辱

与报复极有可能使她们失望离开，到时候咱们就真的只能玩“背背山”了；三，网游世界中的人妖存在而且合理，因为这符合RP精神，即允许玩家扮演不同角色参与游戏过程，而且任何游戏厂商也没有规定玩家所选角色性别必须与现实性别一致，反对人妖就好像让某男玩“暗黑Ⅱ”却禁止他选亚马逊、刺客跟法师一样，显然是不合常理的。

本来，人妖群体在网游中可以大放异彩，却因为个别败类而蒙受屈辱，陷入了一个十分尴尬的境地。选择人妖可以有很多个理由，但放弃它却只有一个。幸运的是，群妖们很快就走出了低迷，开始以全新的面目示人。





妹子~哥哥想和你交个朋友……啊……大哥，对不起，再见……

新人妖时代

人妖的发展与网游一样一波三折。经历了数年大浪淘沙，国内的网游市场终于逐步走向成熟，而人妖作为网游文化不可或缺的一部分，也迎来了它自己的春天——互联网的高速发展带动了通信技术的进步，使得人妖不再神秘，更多的人妖选择了还其本来面目重新融入了普通玩家群体；另一方面由于女性玩家的增多，人们开始不像以前那样看重性别，而女性角色所能享受的特权也越来越有限（尽管仍然存在）；随着玩家素质的提高，使人妖诈骗的案例也大大减少。当然，这一切丝毫不会影响高端人妖的地位，这批人的伪装能力已经到达人类所能想象的极限，平常人根本无法辨别。

事实上，到了今天，人妖早已不是玩家们口诛笔伐的对象，伪娘文化的兴起，更是给人妖文化带上了难以抵挡的魅力。看看报刊杂志上那些连女人看了都自惭形秽的伪娘，很容易让人对人妖文化产生强烈的认同感。与其说是人妖自我的进化，还不如说是整个网民社会的观念革新。“无害化”的人妖不但可以让人避免视觉疲劳，又可以丰富游戏本身，让我们对这个虚拟社会保持警惕的同时，又保留了一份自己的遐想。如此说来，“人妖”的存在又有何不可？

至于“高端人妖”，他们同样在骗，只不过他们骗的不是钱财不是感情更不是寂寞，而是在用一种独特的方式在虚拟世界中扮演另一个自己。就算在网络通讯技术日益发达的今天，那层神秘的面纱还是难以从他们的脸上揭下。对于作为一个正常玩家的你来说，千万不要尝试着去确认他们的性别，否则答案只会让你越发迷惑。

不管怎样，身边有一个这样的朋友绝对是你的幸运，因为他们是人妖中的极品，即使在现实社会中也会有着未必逊色于网游中的人格魅力。因此，我的观点认为，新一代的人妖团体是完全值得鼓励的。

纵观近十年，我们不难看出，人妖的发展史也就是网游文化的发展史，带着新奇出生，伴着争议成长，最后又在默许中逐渐融入了人们的生活。网游市场竞争之激烈，新旧更迭之迅速均为前所未见，人妖文化却始终屹立不倒，并凭借其独特的内涵与宗旨改变了中国网游惟男独尊的局面。事实上它在不断发展更新的同时已经演化为一种精神，一种象征。在网游文化百花齐放的今天，它是最不可复制的。

探究：如何做一个强力人妖

或许这个小标题也可以写成“人妖生存手册”。不过事先要声明的是，扮演人妖仅供消遣娱乐，切勿以人妖之名行欺诈之举，如有读者阅读本文之后误入歧途本人概不负责。

好了咱们说点干的。想当人妖（主要是男扮女），你首先要详细规划好你的在线时间，对于上班族来说，以每晚7点到11点为佳，除了特殊活动以外，尽量不要超过午夜，即使你很想继续玩家下去也最好停止。一个正常女性对网游投入过多时间就很有可能被人认定为宅女，这对于想塑造一个完美女性形象的人妖来说可不是什么好消息。

其次，语气。你没有必要装嗲因为这样不仅恶心而且很容易被拆穿。请试着用自然，平淡的语气去交谈。粗话可以有，但是绝不能多，通常可以在集体抱怨的时候说出来，不但不会让人感到反感还会给人一种爱憎分明的印象。另外，“春哥”是禁忌，很多女人哪怕不是玉米也会对一个酷似男人的女人抱有一定的好感，“她们”多余的雄性荷尔蒙可以在某种程度上满足女性的需求，所以哪怕你是“春哥教”的虔诚信徒也不要在公共频道里宣扬教义，哪怕一句也不行。

第三，“不经意”的流露。你需要一个女性后援，可以不漂亮，但是她的声音必须让人联想到春天。更重要的是她没玩你正在玩的网游，世界很小，说不定你的伪装就在你不知情的情况下被人揭穿了。

有了这些准备以后，你要做的就是当大家在语音房间里说话的时候“很不小心地”插上一句（当然是由你的后援“代言”），字数越短越好，为的是起到让人虎躯一震的功效。提前为你的声优准备好台词，等那些双眼放光的宅男开始围观的时候就能从容不迫地回答他们千奇百怪的问题了。由于初次“献声”之后可能还有第二、三次可能更多，因此你的后援最好选择跟你关系比较密切的女性，比如姐妹、女友、老妈（汗）等等。当然你还有一个一劳永逸的选择那就是买一个变声耳机或下一款变声软件，然后就可以利用科技的力量使你的“妖气”更上一层楼了。

当人妖是一门技术，把人妖当好那就更是一门艺术了。为了防止穿帮，你需要拿出演员的职业素养去把这件事做好，稍有一步走错就可能全盘皆输，导致你苦心经营的形象毁于一旦。但是换一个角度来说，做人妖的过程本身就充满了乐趣，其意义又已经远远超过了游戏本身。因此尽管方式不同，人妖玩家所获得的体验却并不比其他人少，我想这种各得其乐的结果，或许才是网络游戏的初衷吧。

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶深度关注

混在台服（五）
全民便当的时代

便当这个词始于国服，后来又被逐渐应用于整个“山口山”文化的方方面面。不过我们今天要谈的不是刷太阳井刷到吐的3.13TBC，而是远隔无尽之海的另一个版本，“忘了开”的WLK。曾经看到有老玩家感叹，3.05更新后国服世风日下，小白盛行，游戏内容的便当化即是罪魁祸首之一。说到这里他们还不无愤慨地放话出来：“等WLK一开，就让这些小白统统滚回无脑的泡菜网游去！”

然而这句很话也随着巫妖王的迟迟不怒而变成了一个无法验证的假设。起初我也认为，畸形的版本一过这个“世界”迟早会变得清净。等到我也踏上了远征台服的路后，这种想法却开始动摇了。

便当，或许不仅仅是TBC的特产。

■浙江 陨落的鸟人

便当——一切皆有可能

一个新角色从建立到满级（我指的是80）需要多长时间？让神奇的好友招募系统告诉你，我们可以用16个小时（最短纪录）同朋友一起靠随机组队系统升到60级，然后用一天的时间扫荡外域，紧接着便可以登陆那片冰冷的土地——只要够勤快，一个星期内到达80就跟玩似的。

然后呢？TBC时代刚到70的茫然已经彻底成为了过去式，随机英雄本会向并不强力的你敞开它的大门，除了3.3新增的3H门槛较高以外，其余的英雄副本基本上就是给你送装送牌子的。只要用一个星期，你哪怕是坐在城里也能混到T9毕业。如果手头还有点闲钱更好——台服的G团跟国服比起来只多不少，找个25人TOC或ICC混上两三个CD，你便可以直接迈入中端玩家的行列。到此为止可能你的第一张月卡还没用完——不要怀疑，这就是便当的魔力，它可以让找不到公会、没什么人缘、技术一般、出勤不定的你轻轻松松体验到那些原本高端玩家才能体验到的内容。


从萨伦之渊遥望冰冠城塞，却也不显得有多遥远


德拉库鲁：看我便当速成大法!

如果说经典旧世是大型公会的黄金时期，TBC是中小公会的集体胜利，那么WLK就是休闲玩家的一次饕餮盛宴。暴雪很聪明，从“魔兽”开始正式运营起它就在不停地作出调整，尽最大努力拓展自己的用户群以获取更多收益。而它的策略中最为高明的一招莫过于向广大休闲玩家提供了大量的便当——结果是我们都中招了，因为那些新鲜的内容实在是让人口水连连。当初暴雪提出所有团队副本将推出10人和25人模式时，我震惊了。因为我知道这对我这种不常在线的玩家来说意味着什么：以后我可以像打卡拉赞一样轻松地消磨掉每周的CD并得到一些不错的奖励，更关键的是这种“卡拉赞”还不只一个！这等于是将玩家固有的“满级—入



从Logo就可以看出，动视牢牢地压在暴雪的头上

会—跟团—拿装”流程中的第二个环节直接去掉，给予了休闲玩家相当大的选择空间。而且这不但没有减少他们的在线时间，反而让这些人更愿意在游戏中消磨他们的业余时光了——因为他们感觉到，自己在游戏里不再像以前一样“无事可做”了！

合理吗？当然合理，亲民的游戏怎么会不讨人喜欢？现在的WLK版本简直可以找李宁来代言，就像那句广告词说的——一切皆有可能。

玩家——高分低能

GS是个好东西，尤其是对于看人不怎么准的RL来说。通过玩家装备的评分便可以轻而易举地判定在你的团队里是否存在毒瘤（表面上是这样）。除成就之外，5000GS几乎就是求组者的入团许可证。但是团队副本的便当化以及高等级装备入手难度的降低，使GS的提高似乎变得不再困难，这也导致了目前台服的玩家群体中出现了大量“高分低能”的伪高玩。

毫无疑问，面对这种现象受害最大的肯定是广大RL（团队领袖）。满大街的T9T10几乎让人无法判断究竟谁是高手谁是毒瘤。犹豫再三会被说成效率低下，随意组人又会造成进度报废，在这种情况下成就成为了进团的第一指标。因此"成就党"现象在WLK后期几乎发展到同TBC同期出现的"强力党"现象一样普遍。打个黑龙公主要贴25人TOC成就，打个TOC需要ICC一区甚至二区三区全通的经验，最过分的是3H连刷都要看看你获取"紫装人"的日期。这样下来最大的问题就是刚到80的"白手起家"型玩家根本无法进入团队副本，只能依靠质量高低不等的G团来获取高等装备。

对于笔者这种长年玩WoW但上线时间并不是很多的人来说，大量"高分低能"型玩家的出现无非是一种灾难。众魂1王不知道吸魂要跑，萨伦3王中了印记把坦打死，倒影后期因为输出不够强劲而惨遭灭团，类似的例子数不胜数，着实给本来就已经顶着四位数延迟（我开代理了）打副本的我们增加了不少烦恼。台服最近流行的"躲地雷"一词也正是由此而兴起，我们不得不问，这到底是游戏的悲剧还是玩家的无奈?

回头看看这一切的始作俑者暴雪，确实一直在煞费苦心地为玩家着想，当然，也是为了钞票着想。让玩家的"分数"越来越容易得到提高固然是一件好事，可在此基础之上，如何将尚未完全适应"山口山"节奏的"低玩"们转化为"高玩"，却是一个仍待解决的问题。一味的便当只会让人懒散而不求上进，适当的磨练对于所有人来说都是有益的。而暴雪也早已看出了这个问题，因而在未来的第三部资料片中也毅然决定回归最早的"山口山"风格——打副本不应该是索然无味的程序，而是在人与人的配合下，一场充满乐趣的冒险。

我并非要求大家都重新回到"羊一个、闷一个、杀一个"的日子，只是希望在打完副本之后，我们收获的不仅仅是牌子与装备，还有一些历练，一段回忆，还有一天的好心情。

关于PvP——依然高要求

《魔兽世界》的人人对抗之所以有着巨大的吸引力，是因为它并不是"有钱人的游戏"，装备固然是影响胜负的重要因素，但技术与意识同样不可或缺。这也就是为什么Drakedog与Vutune会被称为术神与法神的原因。而WLK再怎么便当，在PvP的平衡原则上，暴雪可不会作出半点让步——毕竟，这是少数高玩的竞技。

不过由于韧性系统的出现，使玩家身上不得不同时携带两套装备，先别说收集，连管理起来都是一个很大的麻烦。因此暴雪决定作出一点点妥协，制作了冬握湖（国服译作"冬拥湖"）副本并允许玩家使用勋章购买PvP装备（当然档次不是最好的）。而次于最高一级的PvP套装也取消了等级限制（尤其是肩膀），一定的荣誉加上少量竞技场点数即可购买。对于轻度PvP玩家来说，这确实是个不折不扣的惊喜。

但是别高兴得太早，中端PvP装备（牌子能换到的那部分）孱弱的属性注定了使用者不会打出太漂亮的伤害。而在各个职业都被赋予了相对TBC不知强大了多少倍的爆发能力的情况下哪怕你身着千韧装也一样被秒得毫无悬念。你要明白，这已经不是3.13圣斗士独霸天下的时代了，在国服出现的大量便当惩戒骑一旦经过了最新版本的洗礼，剩下的可能只有极少数（国服的骑士现在是"70级的装备80级的伤害"，不过到了3.3恐怕就只有"80级的装备70级的伤害了"）。



只要支出5000G，这把神剑就是你的，没错，只要5000G!

但令人欣慰的是，《魔兽世界》确实因此变得平衡了。无论你是久经杀戮的高手还是初入竞技场的菜鸟，在这里，你都可以找到一个崭新的开始。不过请记住，PvP永远是高手的游戏，如果想要战场组里叱咤风云，除了天赋以外，你更需要的是艰苦的练习——正所谓装备可以便当，但技术，是便当不来的。

便当的背后——那山那人那世界

"'魔兽'变味了。"

我曾无数次地对朋友这样说道。却被他们一笑而过。对他们来说，游戏只要好玩就够了，越来越便当的《魔兽世界》，只会让他们玩得更加开心。

在这一点上，我认为暴雪已经成功了。1150万的用户人数就是铁证，这个号称游戏史上最杰出的厂商之一已经做到了很多同行做不到的事。但是随之而来的，是泛滥的G团，放肆的刷子，还有满论坛的毛人毛事。没错，暴雪确实是放下架子了——原来它还是

游戏界的阿诗玛，而现在，却变得像LV一样卖起了白菜般的便当。

是不是暴雪自己愿意从高级宾馆变成街头的快餐车呢？答案当然是否定的。游戏制作者，或者说是艺术家，他们当然希望自己的作品被更多人所接受。而早期的《魔兽世界》，正是他们手中的一件近乎完美的艺术品，强悍的画面，真实的引擎，史诗般的背景故事，各具特色的九大职业，以及最为震撼人心的大型团队副本，让当时还沉浸在泡菜里的中国玩家明白了“神作”二字的含义，同时也看到了《魔兽世界》近乎苛刻的“硬门槛”与“软门槛”。

虽然在正式运营的前两年《魔兽世界》的人数一直未能与国内一线网游的水平看齐，但它已经给玩家们留下了一个“高标准网游”的印象，以至于那段时间里人人皆以玩“魔兽”为荣。2007年底TBC姗姗来迟，沉寂已久的CWoW又引发了一波“山口山”热潮，结果半年以后九城便骄傲地宣布同步在线人数突破百万。至于原因，当然是它更加“好玩”（这里的“好”是容易的意思）了：一方面暴雪将团队副本的人数限制由40人降低到25人，而且推出了10人可通的卡拉赞（祖阿曼当时被定位成“面向中高端玩家的10人副本”）；另一方面又增加了大量入手史诗级装备的方法（战场、竞技场、公正徽章等）。于是强力党横行，便当队遍地，真正做到了“个个有本打，人人有装拿”，游戏便当化就在这个时候开始初具雏形，并为日后的大发展奠定了基础。

尝到甜头的暴雪自然不会轻易放弃，而在这段时间里与动视的合并又使它成为了足以与EA抗衡的娱乐界巨头。暴雪商业化的进程又迈出了重大的一步，在资本的力量下（相信动视的手段各位同学已经见识过了），麦克·默海姆已经无法凭自己的意愿去决定公司的未来——既然势头正好，为什么不趁WLK来狠赚一笔？



太阳井时代远去，便当却被玩家和暴雪发扬光大



带刷是一种态度，是一门艺术，不过归根到底，还是一条赚钱的门路

于是便出现了上文中我所阐述的种种现象。

山，还是那座“山口山”，人，却不再仅限于暴雪青与DND死忠。我们看到的是一个更加多元的“世界”，一个海纳百川的游戏社会，一个淡化了阶级差异的 “大同理想国”。然而事实真的像我们想象的那么美好吗？

便当的背后，却再也不是那山那人那世界。对于现状，很多人都在声讨暴雪，却往往忘记了自我检讨。如果不是暴雪像伺候大爷一样把玩家供着捧着，《魔兽世界》的用户估计也不会像现在一样多如牛毛。被养肥的暴雪越是惯着玩家，那么玩家这种渴望便当的心理就越是强烈，以至于带刷代打泛滥，竞技场裸尸横陈，副本沦为G团的拍卖场，这类现象足以说明便当化的另一个重要因素就是玩家自己。如果这个问题想要得到纠正，恐怕会牵扯到很多人的利益，甚至还可能引起玩家的大量流失。如何才能做到多方兼顾，这可不光光是暴雪自己的事儿。没错，“魔兽”变味了，但我们还要想办法，让他重新再“变”回来。

心态——轻轻松松WLK

写这么一段文字纯粹是为了告诉尚未体验过WLK的国服众，巫妖王真的很轻松。至于文章开头那段“狠话”，各位尽可一笑而过。哪怕你真是个3.0后，到了WLK也不会觉得有多痛苦。现在可以Farm日井黑庙的公会，到了WLK一样可以打通25人TOC或10人ICC（25人ICC着实有些难度）。相信到了国服，用不了几周的经验与装备积累，大小的G团就会遍地开花了。当然，充满“国服特色”的黑金黑进度事件也不会少，因为国服这片土壤本来就更适合这种风气的盛行。

暴雪的某位高管说过，《魔兽世界》的用户人数到达1150万后就一直难以更上一层楼，主要是因为国服版本的延迟（当然也有一说是玩家人数都增长到台服去了）。相信在巫妖王跨过审批之门到达中国以后，这个便当的版本又将掀起一阵“魔兽”的狂潮。而大量便当玩家的涌入，势必会拉低国服玩家的素质水平，对于这一点，无论是网易还是暴雪，都有相当长的一段路要走。

不管怎样，阿尔萨斯的陨落都已经成为了必然，那么就请让国服的玩家能够更快地玩上WLK，一起加入这场大灾变前夕的末日狂欢吧。P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

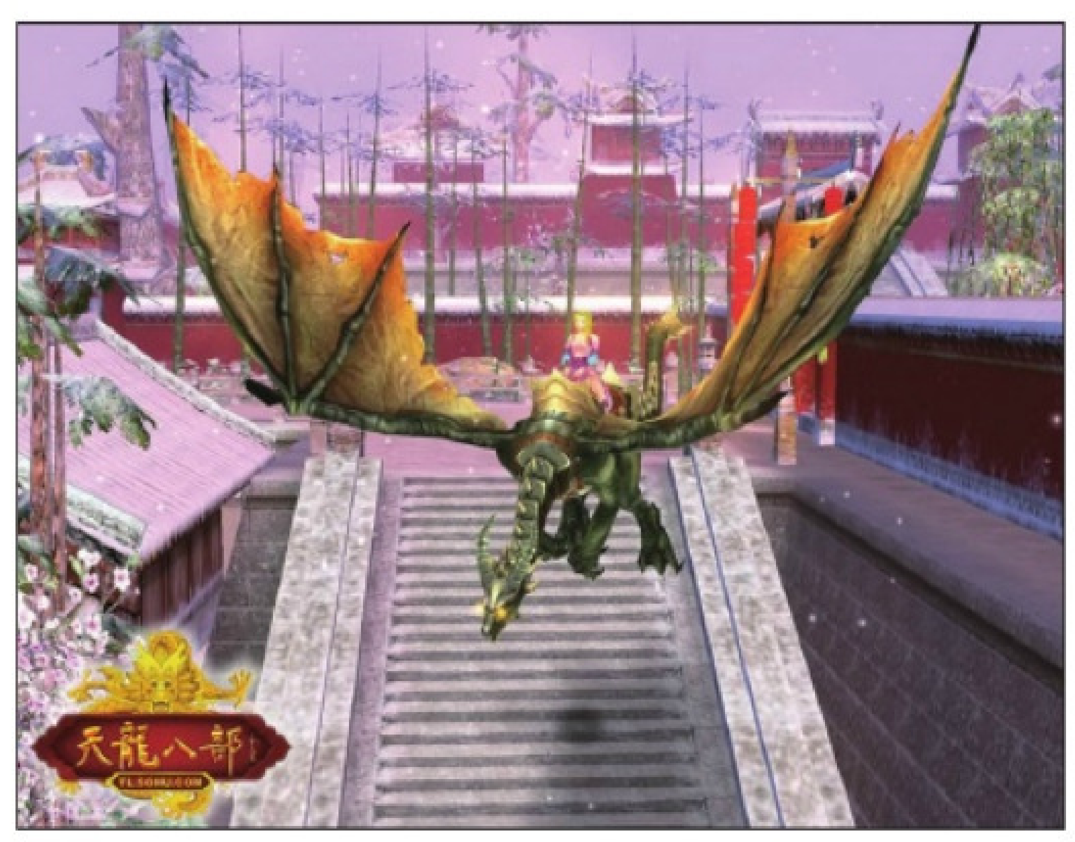
▶深度关注

失去味道的武侠网游

如果要给国产网游贴上几个标签的话，那么“武侠”肯定会是其中之一，从单机时代开始武侠就跟游戏结下了不解之缘，如今武侠网游更是成为了国产网游的一面大旗。然而就当我们摩拳擦掌准备在武侠游戏中过一把“大侠瘾”的时候，我们想象中的“江湖”却变味了。

■湖北 夏飞

每个人心中都有一个“武侠梦”



难觅纯正武侠网游



奇幻网游纷纷打着“武侠”旗号

中国自古就有“游侠”之说，韩非在其书《五蠹》里曾有“儒以文乱法，而侠以武犯禁”的说法，太史公司马迁也在《史记》中专门有“游侠列传”来记述汉时的侠义之士。自此以后讲述侠义故事的唐代传奇、元曲、明清的小说等层出不穷，这也使得民间有着极为浓厚的“侠文化”群众基础。

到了上个世纪六七十年代金庸、古龙、梁羽生等一大批优秀的作家创作了众多经典的武侠小说，此后武侠小说便一发而不可收拾，掀起了整个华人世界的武侠热潮。再到后来随着这些小说被频频改编为影视作品、电子游戏等，更是让武侠文化越发深入人心。由于武侠题材受众广，有成熟的世界观，所以游戏公司也最乐于制作武侠类的游戏，单机时代仅仅以金庸小说改编的RPG就多达数十款，智冠的《金庸群侠传》更是一代武侠巨制，其经典程度即使跟同时代的《仙剑奇侠传》相比也毫不逊色。

新世纪之后网络游戏逐渐取代单机游戏成为国内游戏市场的主流，国内的游戏厂商为了争夺市场份额纷纷祭出“武侠”这个杀手锏，如今打着“武侠”网游旗帜的游戏处处可见，可当我们真正进入这些游戏中去，这些游戏里却充斥着武侠世界里原本没有的妖魔怪兽、夸张的坐骑、稀奇古怪的法宝等元素，看到这些笔者不禁要问“武侠游戏到底怎么了”？

玩家需求逐渐改变

武侠文化的灵魂来自于武侠小说，虽然其后被改编为诸如影视、游戏、戏剧等不同的载体，但其本质依旧是文学作品的衍生。如今传统文学读者日少，网络文学却是如火如荼，玄幻、奇幻、穿越等题材更是炙手可热，读者跟影响力都与日俱增。然而目前的网络小说往往更多的考虑故事的情节如何曲折离奇，而对文笔措辞不甚重视，也正因此故事情节跟更新速度便成为目前许多读者衡量一本网络小说好坏的重要标准。随着这类有着大量惊奇内容的网络小说数目上的增长，玄幻、修真、穿越等一系列离奇的设定、世界观开始被越来越多的人接受。

网络小说的读者与网络游戏的玩家重叠度非常之高，游戏厂商为了招揽玩家自然会随着玩家的口味变化而进行有针对性的改动，因此如今的国产游戏之中开始出现越来越多的玄幻、奇幻味道。在这些玄幻奇幻味道浓厚的游戏之中，我们早已难觅纯正武侠游戏的踪影，反倒是能够经常看到许多与时下热点结合紧密的游戏道具，当神兽“草泥马”出炉之时，众多游戏纷纷推出了羊驼作为人物坐骑，而当“犀利哥”走红之时许多游戏也大都乘势推出了“犀利哥时装”。

除了玄幻奇幻类网游之外，随着玩家对游戏品质的需求不断上升，游戏市场开始呈现逐年细分的情况，越来越多的游戏公司将目标瞄准在不同的细分市场之中，以求占领小众游戏市场，找到属于自己的“蓝海”。也正是如此，各种冒险、科幻、惊悚题材的网游开始大量进入市场，整个市场开始出现“百花齐放”的全新面貌。然而就当我们在为出现这种百家争鸣的情形而感到高兴之时，我们却又失望地发现虽然不断有新兴类型网游入市，但这些网游中的大部分却依然习惯于躲在“武侠网游”的巨大背影之下，武侠网游依然是整个MMO市场的最常用噱头。

披着玄幻与奇幻外衣的“武侠网游”

在市面上打着“武侠网游”旗号的众多游戏之中以玄幻、奇幻类型最多，这些游戏虽有武侠之名，却无武侠之实，进入游戏后往往给人“时装与法宝齐飞，仙魔共妖怪一色”的怪异感觉。

国内某号称12分钟即可下载完成的著名网游，从游戏上线开始就一直高举“新武侠”大旗，然而当武侠迷们兴致勃勃地

点击进入这款游戏的官网时，却会发现整个官网却透着一股江湖中所没有的“仙气”。在官网的导航栏中“修仙秘籍”“众仙互动”两大栏目醒目异常，游戏Logo下的人物宣传图片更是仙风道骨、潇洒飘逸，哪还有半分武侠的影子。进入游戏之后最夺人眼球的肯定是那些高等级玩家胯下所骑的“奇珍异兽”，老虎、白熊、麒麟、凤凰种种坐骑，只有你想不到没有你骑不到。除此之外，玩家在升级过程中所遇到的“怪物”几乎全是最标准的“妖魔鬼怪”，玩家在游戏中还需要不断进行法宝修炼与融合，以此来提升自己的战斗能力。虽然如今这款游戏在市场中已经取得了非常不错的运营成绩，我们已经可以承认它是一款受到玩家喜爱的修真题材网游，但我们却难以认同这是一款真正的武侠网游。

喜欢“借鸡下蛋”的网络游戏并不在少数，无独有偶，根据某著名超人气修真网络小说改编的网络游戏在市场推广中也屡屡使用“武侠网游”的头衔。玄幻、奇幻类网游本就已经拥有众多的玩家基础，再加上自身游戏素质过硬，本该是振臂高呼自立山头，为此类型网游打下一片天地之时，然而这些游戏为了借用武侠网游的名头，个个都不惜改头换面以求瞒天过海，国产网游此举实在是让人既气愤又无奈。

武侠网游不“武侠”

游戏市场中的一些玄幻、奇幻类网游为了获取武侠网游的“无形资产”，纷纷在市场宣传中加以使用，然而其根本依然是较为纯正的修仙题材网游。与之相对的是那些真正以武侠为题材的网络游戏，正逐渐在市场运营中迷失方向，完全失去的江湖味道，各种非武侠元素的大量加入，使得这些游戏看起来既不是快意恩仇的武侠又不是充满时尚紧跟潮流的现代背景网游，各种相互极不协调的游戏元素被强加在一款游戏之中，使得这些游戏看起来怪异之极，令人啼笑皆非。

当你第一次体验根据金庸笔下同名武侠小说改编的某著名国产网游之时，如果有人把你所碰到的NPC的名字全部遮住，给你100次机会估计你也很难猜到这款游戏究竟改编于哪个武侠小说，因为它实在是太玄幻了。当你在游戏中看到满是骑着仙鹤背着翅膀的“大侠”时，当你在游戏中看到西方奇幻世界中的喷火巨龙时，你的武侠世界观一定会在霎那间崩塌，在众多“神仙”面前拳脚功夫顶个屁用啊！

武侠小说改编的武侠网游都已经沦落至此，其他网游还能得到武侠的几分韵味？于是我们也就慢慢接受了在武侠网游之中各种本不该存在于那个游戏时空的东西，最后玩家都不在乎了，游戏厂商还会在乎么？中国的武侠网游自废武功的同时也让自己元气大伤，只能在不断的迷失中苟延残喘了。



网游惊现“神兽”

虽然市面上的武侠游戏层出不穷，但要找出一款原汁原味的武侠风格网游却已经是越来越难，在这个浮躁的年代中，虽然每个开发武侠游戏的公司口中都喊着“民族的就是世界的”“武侠等同于西方的奇幻”这样的口号，但真正静得下心来做最纯正的武侠游戏的公司又有几个呢？近年来我国的网络游戏公司纷纷海外淘金，“出口”最多的即是带有浓厚中国风格的“武侠网游”，然而这些游戏除了在与我国文化相近的东南亚地区取得了非常不错的成绩之外在欧美等地却大多遭到冷遇，国产网游相比海外游戏在游戏质量上本就难有优势，本应该在内涵上大做文章，希望用“异域风情”占得先机，然而可惜的是如今的武侠网游神韵皆失，外无品质可依，内无文化可靠，国产网游败退海外也是情理之中的事情。

武侠是块砖，哪里需要哪里搬

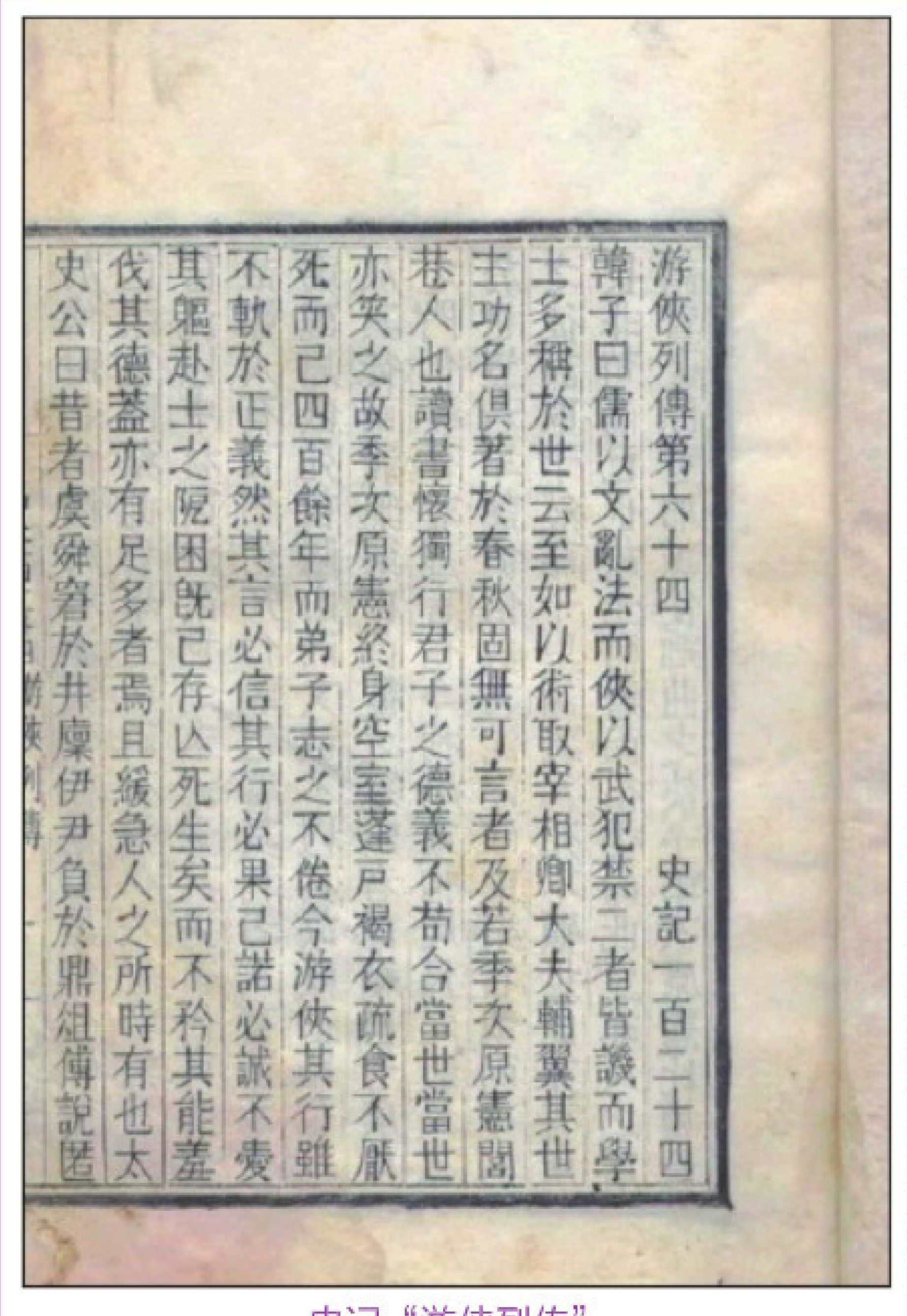
当笔者在百度中搜索“武侠网游”这个关键词时，发现首页中几乎有一半链接都是游戏厂商所购买的关键词广告，然而在这些购买此关键字的游戏之中却有一大半居然都是跟武侠没有一点关系的其他题材网游，当《魔骑士》《恶魔法则》《西游记》这种看名字都知道跟武侠游戏毫不沾边的游戏都会堂而皇之打着武侠游戏旗号时，玩家们在笑的时候眼角是否已经开始流出眼泪了呢？

科幻类、历史类是近期MMO游戏市场中涌现出来新兴游戏题材，不少这类题材的游戏一经推出就受到了玩家的追捧，正是因为这些游戏的诞生，使得原本波澜不惊的国产游戏市场荡起了几丝涟漪。然而这些游戏自己却表现得非常不自信，非要跟武侠网游拉拉扯扯，就连西方奇幻、科幻背景的游戏居然都敢号称武侠网游，实在是替这些公司感到汗颜。试想如果哪天《魔兽世界》也开始号称是最武侠的网络游戏，大概我们除了无语还是无语了吧。

游戏品质与市场宣传是让一款网络游戏一飞冲天的两支翅膀，在同质化现象异常严重的今天，众多游戏都玩着“换皮”的低劣把戏，随便换点美术素材就敢叫嚣要做出几十万人同时在线的成绩，大部分游戏在品质上难以超群拔卓，自然要把功夫花在市场宣传之上。但想把赌注押在市场上的游戏公司实在太多，而媒体资源却有限，因此各家公司所需要付出的广告费用也水涨船高，于此同时玩家也已经对大多数市场炒作产生了“抗体”，吸引玩家眼球已经越来越难。当市场中零星出现了不少新兴游戏题材网游之后，这类市场瞬间就被后进的游戏填满，但这些游戏实在太不争气，不仅游戏品质平庸，也并未制定出



百度搜索“武侠网游”



史記一百二十四

游俠列傳第六十四

韓子曰儒以文亂法而俠以武犯禁二者皆譏而學士多稱於世云至如以術取宰相卿大夫輔翼其世主功名俱著於春秋固無可言者及若季次原憲閭巷人也讀書懷獨行君子之德義不苟合當世當世亦笑之故季次原憲終身空室蓬戶褐衣疏食不厭死而已四百餘年而弟子志之不倦今游俠其行雖不軌於正義然其言必信其行必果已諾必誠不愛其軀赴士之阸困既已存亡死生矣而不矜其能羞伐其德蓋亦有足多者焉且緩急人之所時有也太史公曰昔者虞舜窘於井廩伊尹負於鼎俎傅說匿

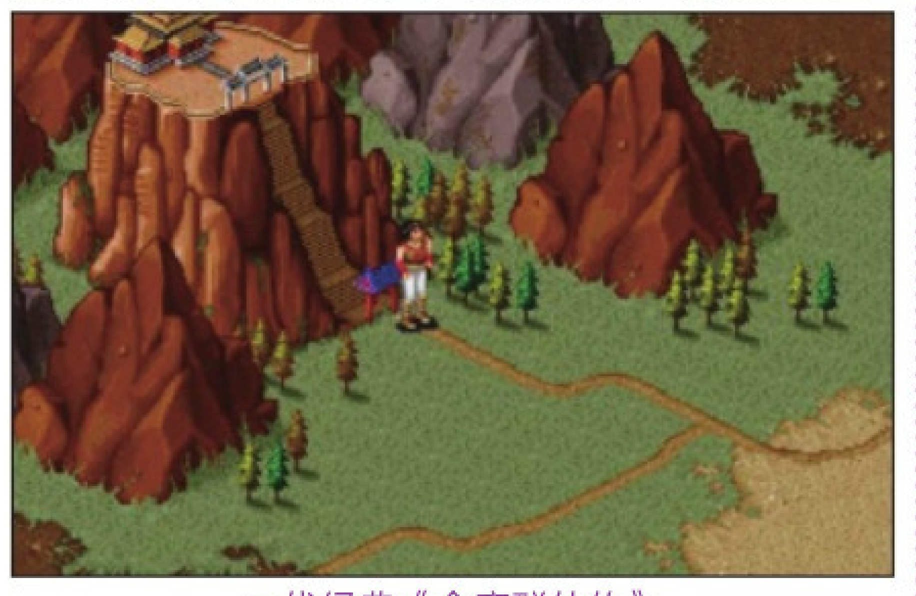
史记“游侠列传”

符合该游戏特质的有效市场推广方案，只是跟着其他公司亦步亦趋，这样一来其整体市场宣传毫无章法，就好像一个陷入泥潭之人双手拼命抓取一切可以抓到之物，而不管这些物品对自己到底有没有帮助，而武侠网游的名头只不过是他们在试图摆脱泥潭时顺手抓取到的，所以也就不难理解为何科幻、奇幻网游自称武侠游戏的闹剧会频繁发生了。

玄幻、奇幻游戏冒称武侠网游，传统武侠网游自废武功，没有半点武侠元素的其他题材网游费尽心机也要与武侠结缘，为什么这些游戏厂商都是一边卖着自己的“狗肉”又要挂着武侠的“羊头”呢？为什么这些公司一定要打着“武侠”的招牌呢？这些游戏公司到底是出于何种目的呢？

“武侠”只是招牌幌子

对于很多国内玩家而言，在他们的潜意识中往往将“民族”“中国风”“武侠”“刀剑”“打架”这些概念混为一谈，认为只要是打架只要是动刀动枪就是武侠，只要是武侠就是国粹，只要是国粹就是有中国特色，因此在这些玩家心中



一代经典《金庸群侠传》

“武侠游戏”几乎就等于是带有浓厚民族风味饱含中国元素的游戏。然而玩家之所以会对这些概念出现混淆的情况，实在是国内游戏厂商长时间“灌输”下的结果。

在奇幻玄幻网游尚未流行之时，国内MMO游戏开发题材十分有限，大部分作品均是以武侠文化为世界观的网络游戏，而当时国内游戏市场中有大量韩日以及欧美的游戏作品，国产网游为了突围自然是高举“民族游戏”的大旗以打感情牌的方式吸引玩家，如此一来“武侠游戏”便成为了国产游戏招揽中国玩家的“金字招牌”，无论什么类型什么题材的游戏都削尖了脑袋要往武侠上面靠，久而久之便让玩家有了上文叙述的“错觉”。

这些游戏厂商为了让游戏能够获得更多的关注，因而想尽办法将游戏跟武侠扯上关系，然而如果游戏本身就并不是为喜爱武侠文化的玩家所量身设计，那么即使吸引到玩家尝试游戏又能凭借什么将这些玩家留下来呢？市场的发展注定了游戏题材必定会向多元化发展，在游戏产业高度发达的欧美韩日等国，拥有PC游戏、电视游戏、掌机游戏、桌面游戏等众多游戏平台，游戏细分市场极其完善，不同题材不同类型的游戏应有尽有，即使是像《猎鹿人》这样极其小众的游戏类型也拥有不少拥趸。然而我国的游戏市场却是以网络游戏为主导，游戏类型单一，游戏题材相近，未来出现更多细分市场肯定将会是大势所趋。



这种大规模杀伤性招数，还是武功绝学么？



即便是目前公认比较正统的武侠网游《剑侠情缘叁》，现在也出现了这种完全不成比例的武器模型，也不怕给压死

虽然武侠网游是深受中国玩家喜爱的游戏题材，但再美味的食物吃多了也会觉得难受。如今的网络游戏行业竞争激烈，游戏同质化情况已经出现了多年，在这样的情况下许多游戏公司纷纷将目光转自更加小众的细分游戏市场，希望通过抓住某一特定游戏群体从开辟出一片新的“蓝海”。这样做本来是非常英明正确的选择，然而如果盲目追求更多的玩家群体而忽视自己的受众群体，那么必然只能落得一个缘木求鱼的下场。武侠网游如今已成泛滥之势，这块昔日的金字招牌也早已腐朽不堪，而玩家也早已具备了对游戏的鉴赏能力，笔者奉劝那些有武侠网游之名却无武侠网游之实的网络游戏早日丢掉幻想，把精力真正投入到应该投入的地方，毛主席说过“广阔天地，大有作为”，又何必死守武侠网游那根已经被人抱烂的枯木呢？

结语

现如今国产网游行业即将再次进入拐点，各家网游公司在目前的情况下都难以继续保持以往的高速增长，然而随着社交游戏的火爆，大量轻级玩家开始成为网游公司新的追逐热点，与此同时新技术的发展也将会给网游市场带来新的变革，在这样一个大背景下每家公司均是机遇与挑战并存，市场细分之下网游行业武侠游戏一统天下的日子绝对是一去不复返，因此如果想在网游行业继续立足的话，那么那些变味的武侠网游该是你们亮出自己真正身份的时刻了！P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

朝花夕拾半月谈

2004年7月16日，《密传》内测。

2009年7月16日，《春秋外传》内测，《大话仙剑》内测，《水浒Q传2》内测，《地下城与勇士》公测（台服）。

2006年7月17日，《星战前夜·EVE》正式收费运营。

2008年7月17号，《口袋西游》公测。

2009年7月17日，《成吉思汗》公测，《梦幻古龙》公测。

2009年7月17日，网瘾专家“大战”网游玩家。

当天晚上的中央电视台《经济半小时》栏目播出了《魔兽世界》停服40多天以及玩家网络维权的事情，在节目最后对陶宏开进行了采访，陶宏开表示：“我们看是什么样的消费权。毒品呢、摇头丸呢，有消费权吗？如果消费对广大青少年成长不利，对社会的和谐构建有害的话，我们要坚决反对。”此言论一出立即在广大玩家中引起轩然大波，很多玩家登录陶宏开的博客并对其大肆进行语言攻击，炮轰陶宏开把网游与毒品和摇头丸相提并论，把游戏玩家比作吸毒者，很多玩家要求陶宏开为网络游戏“毒品”说向玩家道歉，甚至有玩家通过“人肉搜索”证明陶宏开是个“假专家”“伪教授”。7月22日，陶宏开发表博文《谁说网络游戏是毒品》称，“很多专家、学者、有关领导都指出影响青少年健康成长的游戏就是精神毒品、电子鸦片、网络海洛因！”“我不后悔说过网络游戏是‘毒品’这样的话。”最后他表示自己的生活受到了骚扰，玩家才应该向他道歉。事件的最后居然引发了陶宏开与“魔兽”女玩家“水妖”的一场电视辩论大赛……





2005年7月18日，《江湖OL》公测

2008年7月18日，《弹头奇兵》公测。



2000年7月19日，中国联通公用计算机互联网（UNINET）正式开通。

2005年7月19日，《猛将》内测。

2006年7月19日，《江山》公测，《大唐豪侠》正式收费运营。

2007年7月19日，《鲁尼亚战记》公测。

2010年7月19日，《三国志OL》正式停运（日服）。

在中国网游产业刚刚起步时，《石器时代》《魔力宝贝》这些日系网游当年是何等的风光！但是随着韩系网游的大举入侵国内市场，日系网游就从红红火火变成不死不活，并最终开始在国内市场全面溃败，其中既包括光荣的经典品牌系列网游作品《大航海时代OL》（2007年8月7日停服）、《信长之野望OL》（2007年8月8日停服），也包括世嘉公司的《彩虹骑士》（2007年8月30日停服）、《梦幻之星OL》（2006年5月9日停服）、桶桶OL（2007年5月22日停服），还包括史克威尔艾尼克斯的《树世界》（2006年8月16日停服），这些大作和《三国志OL》一样，刚发布消息并进行内测时，都是风风光光，备受关注，但很快就陷入泥潭并最终停运。《大航海时代OL》还可以说是有代理商更换造成玩家大量流失的原因，《信长之野望OL》也可以说是由于受众过于狭窄导致玩家太少的原因，那么《三国志OL》呢，据当年参加测试的朋友说：这简直不是一个网游，它的所有界面布局、操作控制、功能设计完全背离网游的基本设计思路，《三国志OL》完全不符合当时国内网游玩家的游戏习惯，而在日本……据说有八成的日本游戏玩家根本不玩网游。目前这个在国内由冰动娱乐代理的《三国志OL》，在2009年8月31日内测后便一直处于无消息状态，而韩版《三国志OL》将在2010年7月6日停服。现在国内的日系网游还剩下个半死不活的《真三国无双OL》，以及一个前途不明的《最终幻想OL》。









2007年7月20日，《RUSH》内测，《时空之泪》内测，《上海暴风》内测（韩服）。

2009年7月20日，《众神之战》内测，《凤舞天骄》公测，《激斗》内测。

2009年7月20日，新闻出版总署发布《关于加强对进口网络游戏审批管理的通知》。

新闻出版总署就进口网络游戏审批管理事宜发布了《关于加强对进口网络游戏审批管理的通知》（下简称《通知》）。《通知》称版署将进一步规范进口网络游戏的审批流程，并再次强调该署是唯一负责进口网络游戏审批部门。根据2008年“三定方案”规定指示，版署负责“对

游戏出版物的网上出版发行进行前置审批”。任何企业在中国境内从事网络游戏出版运营服务，必须经新闻出版总署进行前置审批，取得具有网络游戏出版服务范围的互联网出版服务许可证。《通知》特别强调，新闻出版总署是唯一经国务院授权负责境外著作权人授权的进口网络游戏的审批部门，如发现有其他部门越权进行前置审查审批、违法行政，有关企业可以依法向国务院监督部门举报或提起行政诉讼。



2009年7月21日，《海战传奇》内测。



2004年7月22日，中国青少年网络协会第一次会员代表大会在北京召开。

2008年7月22日，《炎黄传说》公测。



2004年7月23日，《真孔雀王》内测。

2009年7月23日，《热血征途》公测，《51新炫舞》内测，《神兽》内测，《天堂2》开启免费版。



2008年7月24日，《泡泡战士》内测。



2007年7月25日，《热血》内测，《天黑请闭眼Online》内测，《新江湖》公测。

2007年7月25日，《清廉战士》公测

《清廉战士》是由中共宁波海曙区纪委、共青团海曙区委、海曙区西门街道党工委等单位，历时两年多时间自主开发研制的一款公益性大型游戏。游戏描绘了一个成长在“贪官横行”的世界中的“清廉战士”，他通过斩贪官、除恶魔，不断积累经验值，最后到达清廉仙境。《清廉战士》的安装文件只有78MB，画面粗糙，场景简陋，版权模糊（大量引用其他网游素材），服务器不稳定，但却吸引了最多的注意力。7月25日上线公开测试，第一天就有300多人注册。经媒体报道后迅速引起网友的极大兴趣，大家对这款“充满新意”的网游充满兴趣，很多人都去下载、注册，仅在新浪网的下载次数就达到10多万人次。由于人数过多，到了7月28日，游戏已完全崩溃，开始停机升级。游戏设计者在接受采访时说，注册人数已经过万，导致原设计供五六百人同时在线的服务器——只有一台服务器——无法承受，只好暂停服务，进行硬件升级。



2008年7月25日，《生肖传说》公测，《穿越火线》公测，《龙神传说》公测，《天地OL》内测



2007年7月26日，《踢踢球》公测。

2008年7月26日，《游戏人生》内测。



2007年7月27日，完美时空作为国内首家游戏上市公司正式登陆美国纳斯达克市场。

2005年7月27日，《疯狂坦克》停服。

2009年7月27日，文化部严查“黑帮”网游。

2009年7月27日，文化部在其官方网站上公布《关于立即查处“黑帮”主题非法网络游戏的通知》（下简称《通知》），《通知》称最近以“黑帮”为主题的网络游戏在一些网站公然流行，引起社会高度关注。这类游戏违反了《互联网文化管理暂行规定》关于禁止载有“宣扬淫秽、赌博、暴力或教唆犯罪的”内容等有关规定，文化部决定予以查处。根据《通知》要求，互联网文化单位要迅速进行自查自纠，立即停止运营、宣传和链接《通知》要求禁止和查处的非法游戏内容。





2003年7月28日，《传奇世界》公测。

2009年7月28日，《地下城与勇士》内测（美服），《传奇归来》公测。



2004年7月29日，《海天英雄传》公测，《科隆》公测。

2008年7月29日，《流行舞台》公测

2009年7月29日，《妖怪A梦》公测，《Justi Show》公测（韩服）。



2004年7月30日，《互动武侠》公测。

2009年7月30日，《刀剑英雄2》内测，《西西三国》内测，《新武林外传》公测。

2009年7月30日，《魔兽世界》内测。

此内测非彼内测也。2009年7月30日，新闻出版总署表示，在暴雪公司进行内容修改的同时，允许网之易公司从7月30日起进行内部测试。内测仅限于原有注册玩家进行游戏，运营公司不得收费，不得提供新账号的注册，并要求运营公司采取一切必要措施切实维护原有玩家的权益，重点是对玩家在游戏中的各种数据进行有效恢复。玩家们兴奋地高呼：开服了！不过很快他们就会发现所谓的开服和他们想的完全不是一回事。但不要紧，反正是免费的，不玩白不玩……而对网易来说，只是脖子上的绳套稍微松了松而已，解套还不知道要等到什么时候。





2007年7月31日，《猛将传OL》内测，《Ecomagi》公测（日服），《心跳回忆OL》停止运营。

2008年7月31日，《钢甲洪流》公测，《天地OL》公测，《EZ2ON》公测（韩服），《龙与地下城》停运。

2009年7月31日，《昆仑OL》内测，《神将》公测，《仙魔道》停服（日服）。

《巫妖王之怒》冰冠城塞副本攻略——辛德拉苟萨

一、前言

辛德拉苟萨是ICC副本冰霜区的守关Boss，这只巫妖王的坐骑冰龙的战斗与纳克萨玛斯的萨菲隆的战斗有不少相似之处。困难模式和普通模式相比，有少量的技能改动，但总体而论，战术上两者没有明显的区别，因此本攻略同样适用于普通模式的开荒。

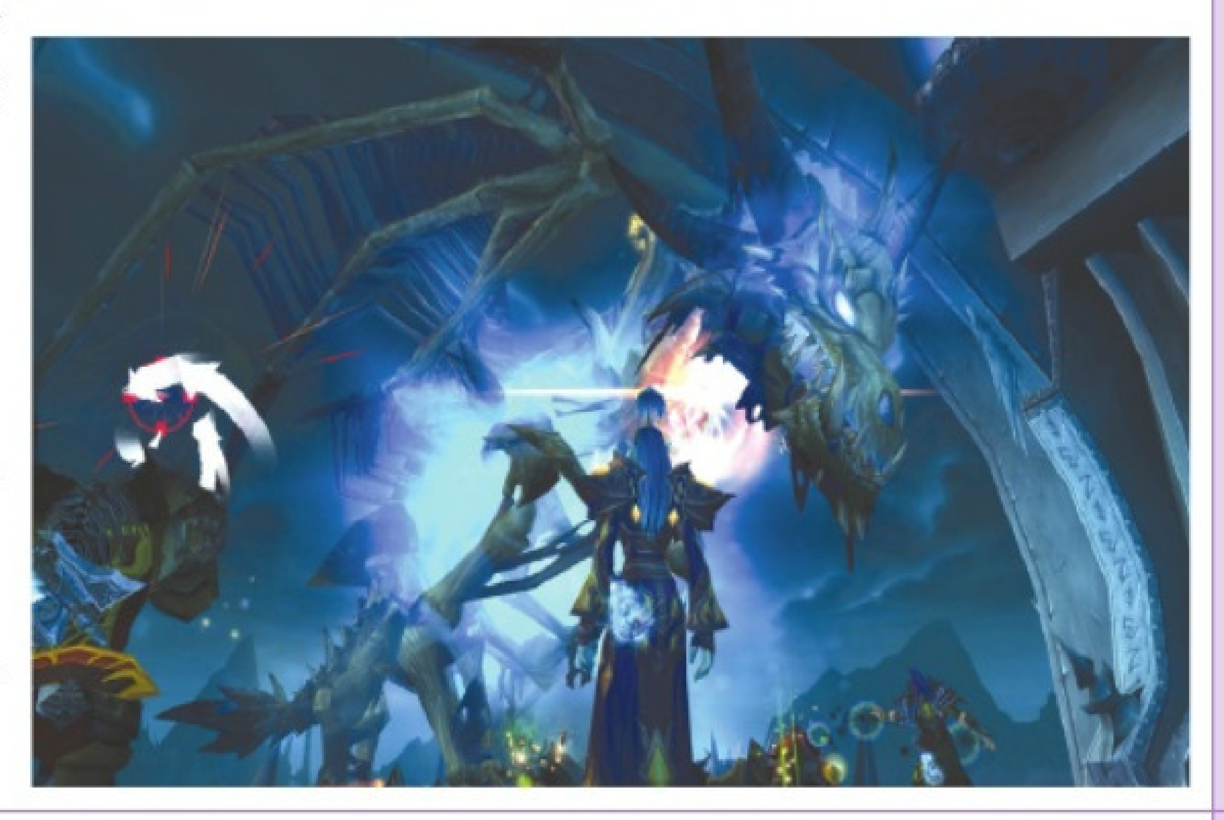
二、建议的团队构成/装备基础及团队分组

25人：

坦克2人，P3需要2名坦克交接坦克，防止秘法连击叠加过高，同时为了应对大伤害的冰霜吐息，推荐坦克将冰抗弄到400以上；治疗8人。由于无束魔法的存在，每次必定会被点3个治疗。在困难模式下，P3被点无束魔法意味着整整30秒不能施法，因此，在P3实际负责治疗的人数只有5个。也就是说，冰龙战斗的8治疗，真正在发挥治疗作用的是5个人；DPS为15人，请根据团队具体情况分配。如果感觉治疗压力过大，那么每个DPS可以适当的穿一件冰抗。对于冰龙战斗来说，稳定的不减员比DPS要来得重要。当然，本场战斗也是有相当的治疗压力的。

10人：

坦克2人；治疗3人，在P3可能遇到1个治疗被点冰箱，1个治疗中无束魔法的情况，因此对每个治疗的要求都很高（3位治疗每个人都需要有独当一面的能力）；DPS为5人。时刻记住，冰龙是被磨死的。



三、技能/数据

注：技能和数据分别有4个数字，分别为10人普通、10人困难、25人普通、25人困难的伤害数值，请注意区别。

血量

10人普通为11156000、25人普通为38348752、10人困难为13387200、25人困难为46018502。

地面阶段（P1及P3共有技能）

冰霜光环

每3秒对周围的所有敌人造成3000/4500/4500/6000点冰霜伤害。这是冰龙在地面阶段（P1和P3）一直会有的全场光环。在P3，由于秘法连击的存在，这个光环伤害会变得很高。

顺劈斩

龙类的正面顺劈技能。除了MT其他人不要站龙头，做橙斧任务的人员也需要站得离MT远一点，避免吃到顺劈。

龙尾溃击

对龙尾攻击地点20码范围内的敌人造成11250～18750点伤害，并将其击退。1秒施法，如果它的尾部有人，它就会使用这个技能。

冰息术

对施法者面前60码锥形范围内的敌人造成27750～32250/37000～43000/37000～43000/46250～53750点冰霜伤害。此外，令目标的攻击速度降低50%，移动速度降低15%，持续10秒。冰龙大约每22秒使用一次该技能。

沁骨之寒

对辛德拉苟萨的每次物理攻击都有20%的几率使得攻击者获得1层彻骨之寒。彻骨之寒每层效果可造成每2秒1000点的冰霜伤害，持续8秒，获得新的彻骨之寒会重置持续时间为8秒。该Debuff可以被堆叠99层，也就是说，近战在攻击Boss时，需要在层数较高时停止攻击，等待Debuff消失再继续攻击Boss。

无束魔法

让目标受到秘法的诅咒，使其施法时会在5秒后受到秘法威能的反冲效应，受影响目标施放越多法术所受到的反冲效应越强烈。该Debuff持续30秒。P1及P3阶段，冰龙会每隔30秒点（10人为2、25人为6）人，（10人模式的P3，每隔1分钟会点一次）。对于10人模式来说，每次必点1名1治疗与1名法系DPS。如果治疗数目为2且没有任何法系DPS，则只会点1名治疗（通常情况不会有这样的队伍配置，而且这样的队伍想打倒Boss将是非常困难的）；如治疗数目为3且没有任何的法系DPS则会点2名治疗。其他3治疗且有至少1名法系DPS的情况下，会点1治疗1法系DPS。对于25人模式来说，每次必点3治疗3法系DPS（看天赋点人，增强萨什么的都算物理DPS）。

不稳定

此即无束魔法的反冲效果。每施法一次，不稳定的效果便叠加一层，持续5秒。在持续时间结束后，不稳定会对你（和你的同伴）造成伤害。在普通难度下，不稳定会对你本人造成2000×层数的伤害，而在困难模式下，不稳定会对你以及以你为中心半径20码内的所有友方玩家造成2000×层数的伤害。

普通模式：在P1阶段，中了无束魔法的玩家需要关注自己身上不稳定的层数，一般在6～8层时停止施法，让不稳定炸一次，然后继续施法。P3阶段一般3层就要停止施法了，因为配合秘法连击，不稳定的伤害很容易能够杀死你。

困难模式：由于在困难模式下，不稳定是一个半径20码的AOE效果。因此，P1阶段中了不稳定的玩家需要走出人群20码，然后可以适当地施法（为了DPS），但需要注意在拖拽（冰结之握）来临前要保证自己身上没有不稳定的Debuff，否则可能在拖拽时炸到全团。治疗中了无束魔法则完全停手发呆，治疗工作交给其他的5名治疗处理。而在P3，任何人中无束魔法都必须停手，在这30秒内你的任务就是发呆。

冰结之握

每次地面阶段都会使用一次的技能，将所有人拉到Boss脚下，这个技能有时候可能被抵抗。在使用这个技能后Boss会立即施放极冻之寒。

极冻之寒

对25码范围内的所有目标造成30000/45000/35000/60000点冰霜伤害。5秒读条，在使用冰结之握后立即施法，要求被冰结之握抓后第一时间跑离冰龙25码。

空中阶段（P2）

冰霜信标

标记2/2/5/6个目标作为寒冰之墓囚禁的目标。

寒冰之墓

将目标与10码范围内的敌人囚禁在寒冰之中，造成15600～16400点冰霜伤害。在冰龙上天后若干秒，它会标记若干个目标为冰霜信标，然后在7秒后发射冰箭将这几个目标及这些目标周围10码内的所有其他玩家变成冰箱。冰箱拥有113400/453600血量。

在一段时间后（大约就是4次冰霜炸弹的时间），如果冰箱没有被打掉，那么在冰箱中的玩家每秒会损失8%生命上限的血量。

冰霜炸弹

对周围所有目标造成（普通模式为23563～26437，困难模式为188500～211500）点冰霜伤害。P2在把指定的人变成冰箱后，冰龙会使用4次冰霜炸弹（大概每6秒一次）。场地上会预先出现落点，玩家必须站在冰箱后面躲避冰霜炸弹。普通模式被冰霜炸弹炸到仅仅损失一些生命值，困难模式则是秒杀。

P3阶段特殊技能

冰霜信标

标记1个目标作为寒冰之墓囚禁的目标。

秘能连击

每7秒以魔法冲击周围的所有敌人，每层效果可使其受到的魔法伤害提高10%/15%/20%/20%，持续8秒。这是冰龙在30%血量后使用的技能，同时在30%血量后，冰龙

不再会上天，但同样会点人冰箱。在冰箱后面则不会吃到秘能连击。

在P3，消秘能连击的Debuff是最重要的事情。谨记住“3秒进1秒出”的原则，那么消Debuff是一件很轻松的事情。这个原则详细说就是在Debuff还有3S的时候躲到冰箱后面，还有1S的时候出来，原理是因为秘法连击每7S一次，因此Debuff在1S的时候会受到下一次秘能连击的影响。

四、基本战斗流程概述

我们称冰龙35%血量以上的地面阶段为P1，35%血量以上的空中阶段为P2，35%血量以下为P3。

分阶段流程：

P1： 每次P1将持续60秒，点2次无束魔法，将有一次拉人。P1阶段远程和治疗站在一起，如下图所示。



困难模式下，当法系被点无束魔法后，被点的DPS需要出人群20码输出，而治疗则停止施法。根据插件标记决定各个人员的位置，这里推荐Raidwatch2+AVR。

在冰龙点第二次无束魔法后，中无束魔法的法系需要注意自已的层数，大约在层数到达8层的时候就要被拖拽了，如果不注意的话可能在人群中爆炸，这是十分忌讳的事情。

近战在P1就是不断地输出Boss，但是也必须注意身上的Debuff层数，一定层数后必须停手等消，否则会造成过大的治疗压力。在P1和P3还必须注意冰霜之握，被抓后立即向外移动，只要不是天然呆是肯定能跑开的。需要注意，拖拽前不要离冰龙过远，因为被拖的时候是有时间延迟的，这会导致你跑拖拽的时间变少，就有可能被炸死。





P2： 龙上天后，会首先给2/2/5/6目标标记冰箱，参见寒冰之墓的说明。25人困难模式下，治疗有充足的时间（6个GCD）给所有的被标记冰箱的目标上满HoT，戒律牧也应该给全部的6个人上盾。我们采用下图的两两重合的方





式来放置冰箱，这样可以保证冰箱的击杀。DPS组分成3组击杀冰箱，需要注意，在第4个冰霜炸弹下来前不要把冰箱打爆，打到大约15%的HP即可。在第4个原子弹炸开后将冰箱杀完，救出被冰箱的人。

P2阶段的重点就是冰箱的放置以及冰霜炸弹的躲避。保证（冰霜炸弹–冰箱–你）在一直线上即可。

P3： 35%进入P3后，有无束魔法和彻骨之寒Debuff的记得停手消Debuff。在30%血量后冰龙开始点第一个冰箱。冰箱按照前脚–后脚–前脚–后脚–……的顺序摆放。



DPS部分：

打冰箱的任务交给几个近战负责（根据DPS速度自行安排数目，原则是下一个冰箱出来后3～4S前一个冰箱打掉），近战打冰箱时也可以顺带消秘能连击。为了保证大家能够消掉秘法连击Debuff，一般是保证第二个冰箱出现后，一次秘法连击后予以打爆（即Debuff在1S时打爆前一个冰箱）。法系和治疗可以选择每2个冰箱消一次Debuff，如右上图，前脚冰箱位置可以保证坦克治疗既能加到坦克又不会被秘能连击打到。在P3，请记住消Debuff是最重要的，任何人都要尽可能的保证层数不超过4层，“3秒进1秒出”是非常有效的原则，每个人都可以仔细体会下。



除了DPS的秘能连击消除外，坦克也需要消除这个Debuff。具体的办法即是每次前脚冰箱生成后换坦，前面的坦克去消Debuff。2名坦克交替，保证坦克的秘能连击Debuff不会超过5层。这样不会被冰龙的吐息秒杀。

P3阶段的无束魔法是直接停手的，即任何人（不管DPS还是治疗）中了无束就是发呆，因此P3真正治疗的治疗是5个。

治疗部分：

25人困难模式开荒建议8治疗。配置尽量是2个坦克治疗2个团队治疗以及4个机动治疗。比较常见的治疗组合一般是2个骑士2个萨满2个德鲁伊2个牧师，当然神牧和恢复德是共通的。

我们一般将8个治疗分成三组，坦克组ABC（骑士/萨满/戒律牧），团队组DEF（神牧/恢复德），以及机动组GH（萨满/戒律牧/恢复德），每次是3个无束魔法，坦克组和治疗组任何一组被点人数为2时，机动组的两个治疗就补充到被点的组里。这样可以保证每次都至少有2个坦克治疗及2个团队治疗在治疗。特别需要注意的是，如果2个骑士被点，那么坦克可能需要开启一些小技能。此外，坦克组里最好有一个能够提供灵感/先祖坚韧的治疗。

坦克部分：

冰抗是必须的，推荐400+冰抗，能够大幅降低倒坦几率。在P3需要注意冰龙的吐息，如果可能开启一些自保技能，如果没技能那么计时向团队中的其他成员要技能（压制、天使等）。

五、成就

“吃到饱”可谓ICC拿龙成就里最困难的。当然如果你们能击败困难模式的冰龙，那么这个成就还是比较好做的。关键在于坦克交接，基本上坦克被点冰箱就要重来了。具体流程和困难模式没有太大差别，让场面同时出现2个冰箱的时间多一些的话，可能会更加稳定。

WORLD OF WARCRAFT
魔獸世界
巫妖王之怒

《巫妖王之怒》副本攻略
——永恒之眼



副本位置

北风苔原西边岛屿考达拉中央，最上层的入口。

副本相关成就

相关成就（普通）：织法者的陨落、龙口拔牙、你并非永恒、断子绝孙、冰冻废土的勇士

相关成就（英雄）：英雄模式：织法者的陨落、英雄模式：龙口拔牙、英雄模式：你并非永恒、英雄模式：断子绝孙

副本简介

永恒之眼是巫妖王之怒开放初期最顶级的团队副本，掉落装备也曾是最高级的（物品等级226），战斗模式也不同于传统。进入副本没有什么条件，但要开始战斗则需要团队中有一人持有钥匙。在纳克萨玛斯中杀死萨菲隆时它会掉落一把“聚焦之虹的钥匙”，接受任务把这个物品交到龙眼神殿后就可以获得真正的钥匙以及奖励装备的后续任务（需要杀死玛里苟斯来完成），10人模式掉落的钥匙只能对应永恒之眼的10人模式，而25人模式掉落的钥匙则可以启动10人和25人的永恒之眼战斗。

关于这场战斗有几点需要了解：1.因为能量火花的关系，团队的DPS会非常高，特别是法师等职业，MT最好穿一些偏重威胁值的装备；2.有1-2个死亡骑士来把能量火花拉到团队中央会很有帮助，负责这个任务的死亡骑士应该做个宏选中能量火花把它们拉过来，但要注意经常有死亡骑士搞错对象变成对玛里苟斯使用结果导致团队被气息喷死，一个有经验的死亡骑士跟没经验的会让这场战斗的难度有很大区别；3.第3阶段是骑着红龙进行的特殊

坐骑战斗，在副本外面，魔枢的高处有一个红龙族NPC提供一个日常任务，让你骑着红龙消灭一些蓝龙，那就是玛里苟斯第3阶段战斗将要使用的，应该让大家都做做那个任务来熟悉红龙的技能，另外，最好选择一个最有经验的成员，所有人都做一个宏来/follow（跟随）他/她，会令第3阶段的战斗变得超级简单。



能需要在着陆以后使用一些降低仇恨的技能，法师可以尽快闪现开来然后隐形，如果在漩涡之前没有这么做的话。

副本攻略

第一阶段

进入副本后大家会出现在一个大的圆形平台上，玛里苟斯在周围的星空中飞翔，不用担心惊动它，中央有个晶球，必须用钥匙启动之后才会开始战斗。准备好以后启动晶球，它会消失，玛里苟斯会开始着陆，MT将它拉住退到平台的外圈，令玛里苟斯面朝外，近战可站在它背后（不像其它巨龙，玛里苟斯的尾巴没有威胁），不需要太靠近，玛里苟斯的体积判定很大，远程和治疗就集中在平台中央处。这场战斗DPS是关键，但同时大家都要密切注意不要拉走仇恨，玛里苟斯转身朝全团喷吐气息可不是什么值得截图留念的好景象。

不久在周围的星空中会刷新出一个能量火花，缓慢朝玛里苟斯飞来，在炫目的星空中可能不太明显，MT要注意观察，或者让其他人负责观察并通过语音提醒MT和团队，MT需要拉着玛里苟斯顺外圈移动，把它拉到与火花相反的方向，比如火花在西北方向刷新，就把玛里苟斯拉到东南角，这样火花就必须经过团队才能到达玛里苟斯处。当火花经过时死亡骑士或法师等可以将其冻住，大家必须在它接近玛里苟斯前将其击落，否则火花会消失而玛里苟斯会获得伤害提高50%的Buff，持续10秒，这样它的奥术气息会造成大量伤害，很容易秒杀坦克，坦克使用保命技能，注意治疗可以撑过去，但最好还是不要让这种情况发生。击落能量火花后会在地上产生一片能量云，站在上面的成员会获得伤害提高50%的Buff，充分利用能量火花是这场战斗的关键。注意也不要过早打掉能量火花，等它经过团队所在处略微靠近玛里苟斯时最理想，这样远程和近战斗可以得到Buff。可以要求所有DPS都注意改变目标打火花，但指定一些特定队员负责会更容易控制，因为有时候大家都会想着别人会去打掉而自己继续攻击玛里苟斯以求自己获得更漂亮的DPS数据，结果是没人动手。第一个火花落下后可以开英勇/嗜血以及所有技能全力输出。火花的Buff可以叠加，所以接下来的火花也要争取让它落在同一地点，如果因为没有人注意到火花，或者MT没有及时移动玛里苟斯，火花移动的路线不对，或者马上就要接触到玛里苟斯的时候，死亡骑士应该使用死亡之握把它拉到团队中间。

除了能量火花外，每隔一段时间玛里苟斯就会使用“漩涡”，它自己和所有团队成员都会传送到中央处，它会飞到空中，将所有人卷在漩涡里不断回旋，持续受到伤害，由于大家一直在移动，这过程中无法施法，但仍然可以使用瞬发的攻击和治疗法术等，德鲁伊、牧师等要注意用HoT、盾等治疗团队。漩涡结束后所有人会在中央处落下，还会受到一些坠落伤害。这期间要注意火花的方位，一旦漩涡结束MT应迅速拉着玛里苟斯朝与火花相反的方向退开，而团队则先朝火花方向跑，然后回到中央，对于DPS最需要注意的就是在这期间自己是在玛里苟斯的近战范围内，远程需要130%威胁值才能拉走仇恨的规则不适用，而之前藉着火花的Buff全力输出，很容易超过110%，所以根据情况大家可

第二阶段

当玛里苟斯的生命值掉到50%的时候，它会走到中间处缓慢飞上天空，大家应该使用剩下的所有冷却全力输出，DPS猛的话可以打到很低的水平，对第三阶段大有帮助。另外如果大家能够死亡之握和打掉这前后刷新的火花则对第二阶段会很有帮助。

第二阶段开始后空中会出现踩着飞盘的小怪，有两种，一种是法系的永恒子嗣，会绕着平台飞行朝随机目标发射奥术弹幕；一种是近战系的魔枢领主，开始就会降到平台上，需要坦克扛着（初期25人队伍需要2个坦克各拉住1-2个），它们经常获得一









个提高攻击、施法和移动速度各100%的Buff，法师应注意偷取，会很有帮助。一般让远程集火攻击飞近的永恒子嗣，由近战解决魔枢领主。

在第二阶段开始时如果地上有火花，而对于永恒子嗣造成的大量奥术伤害治疗者自信可以加得上去，可以让团队待在火花处，可以加快消灭小怪的速度。玛里苟斯会在空中射下一种反魔法罩，如果不赶时间，求稳的话还是让大家尽快都进到反魔法罩中，这样受到的奥术伤害会大大降低。反魔法罩会不断缩小，但玛里苟斯也会不时射下新的反魔法罩，大家要注意移动到新的反魔法罩当中，但也不需要一直移动，一般可以跳过一个，比如进第一个然后忽略第二第四，只转移到第三第五反魔法罩中。最关键是每隔一段时间会提示玛里苟斯开始深呼吸，之后它会使用通道法术奥术脉冲对团队造成数万伤害，所以在奥术脉冲发生时大家都必须集中在一个还比较大的反魔法罩中央，确保它不至于在脉冲结束前消失。

每消灭一个永恒子嗣或魔枢领主，它们的飞盘就会掉落在平台上，大家可以登上飞盘，飞到空中，一般要明确指定几个高DPS的近战使用飞盘，这样可以到空中协助攻击剩余的永恒子嗣，不要让大家为了完成成就而争抢。在飞盘上的队员不会受到包括奥术脉冲在内的任何伤害。

第三阶段

当所有小怪都被消灭后，就开始进入第三阶段，这时候大家应该迅速集中在标记好的一个指定队员身边（团长、MT或是一个很擅长第三阶段的队员），退到平台的外圈。玛里苟斯会把平台击碎，大家会坠落下去，然后被一群红龙接住。掉到红龙上以后，大家最好使用宏或者手动输入命令自动跟随那个队员，会令第三阶段变得异常轻松。第三阶段的关键就是集中在一起并及时统一地移动，否则场面会很混乱。

大家骑上红龙后玛里苟斯会飞近。每只红龙的技能都一样，使用类似潜行者的连击点数和终结技系统，头两个是攻击技能，第一个是较弱的直接攻击，主要用来积累连击点数；第二个是一个可以叠加的DoT，终结技，连击点数越多持续时间越长。接下来两个是治疗技能：第三个是可以叠加的HoT，同样会产生连击点数；第四个是终结技，治疗自己周围的目标；第五个也是终结技，是一个大幅降低伤害的盾，连击点数越多持续时间越长。这个阶段治疗者仍然负责治疗，主要使用第三和第四个技能。其它人则负责攻击，开始时能量较多，可以使用1212，然后反复使用112、112的循环，这样既可以比较快地叠加DoT又能保证它不会太早消失。

玛里苟斯使用的技能有两个，一个是"能量涌动"，对一个或几个随机目标使用，造成大量奥术伤害，中了这个DoT的人最好马上积累1个连击点数然后使用盾，如果治疗者很自信而且赶时间的话也可以不理会继续攻击，确保叠加的DoT不会消失。另一个技能是"静电力场"，对随机目标使用，生成一片力场，待在里面的红龙会受到大量伤害。力场生成时大家应该马上行动一致地朝同一方向移动一段距离躲避。

第三阶段的关键是保持治疗和对玛里苟斯叠加DoT，开始时比较缓慢，但是当大家的DoT都叠加到十多层以后玛里苟斯的生命值会掉的非常快。这个阶段如果大家都自动跟随一个有经验的队长，大多数人就只要闭着眼睛按112、112就可以了。注意使用方向键会取消自动跟随，但攻击只要在射程内即可，并不需要面对玛里苟斯，也没必须去调整方向。

击败玛里苟斯后红龙女王会出现，并刷新一个红色水晶，里面就装着大家的战利品，旁边还有一颗玛里苟斯蓝色的心，供拥有钥匙后续任务的人拾取。

困难模式

玛里苟斯没有困难模式，只有一个在6分钟内击败它的成就"你并非永恒"勉强可算。要完成这项成就首先是需要强悍的DPS和很好地堆叠火花，第一阶段应争取在第二个漩涡前把玛里苟斯打到50%，第二个漩涡后也其实可以，只要玛里苟斯已经比较接近50%，大家落地后就全力攻击，就可以让它再次升空进入第二阶段，会有更多的时间来把它打到较低的生命值，弥补第二个漩涡所浪费的时间。第二阶段开始如果有一个火花可以利用会很有帮助，这个阶段一定不要有意外减员。第三个阶段开始后可以根据玛里苟斯的血量和剩余的时间来判断能否完成，来不及的话就解散坐骑自杀。如果第一阶段已经打到比较低，采用自动跟随大家专心叠加DoT，也不需要很长时间就能干掉玛里苟斯，如果有那种第三阶段老是搞不好的队员，罚他外面去接日常任务练几个小时先。

相关成就

除了上面说明的"你并非永恒"外，"织法者的陨落"是击败蓝龙之王的证明。

"龙口拔牙"要求以20人或更少的阵容击败玛里苟斯，在初期大家装备欠佳而且不熟悉战斗的时候很可能会导致无法在10分钟的狂暴时限内击败玛里苟斯，随着装备和经验的积累很快就可以做到。

"断子绝孙"要求第二阶段骑上飞盘并且对法系怪永恒子嗣造成击杀，除了靠运气外，一般要靠公会特意安排，安排需要完成成就的人上飞盘，把永恒子嗣打到血比较少的程度停手然后由那些成员来完成击杀，然后自杀重来，直到所有人都完成成就为止。P







《地铁2033》全剧情攻略

■江苏 王念忠

精品	总评 8.4	
制作	4A Games	
发行	THQ	
类型	第一人称射击	
语种	英文	
游戏性 Gameplay		7.5
上手精通 Difficulty		8.0
画面 Graphics		9.0
音效 Sound		8.5
创新 Creativity		7.5
剧情 Story		9.5

为什么要玩这款游戏

《地铁2033》由乌克兰游戏小组4A Games制作，改编自俄罗斯现代著名小说家Dmitry Glukhovsky的畅销同名小说。这部小说在俄罗斯有着很不错的销量，至2009年累计销售40万册，在线阅读人数更是在5倍以上，其坚实的剧本基础使得这款生存类FPS的剧情不流于俗类。主角为了铲除Dark Ones的“威胁”，保护核爆后残存在莫斯科地铁中的四万人类，历尽磨难，足迹遍布莫斯科地铁。游戏结尾时峰回路转，“战争只能滋生新的战争”引发起玩家对战争本性的思考，耐人寻味。游戏场景不仅限于地铁，玩家还有机会游历核爆之后的列宁图书馆、奥斯坦金诺电视塔等知名建筑，置身断壁残垣中，别有一番凄凉没落之感。本游戏采用4A Engine图像引擎，可在DX9/10/11三种模式中任意切换，支持PhysX物理加速、硬件曲面细分等诸多先进的图像技术，光影效果极其出众，对于拥有足够硬件条件的玩家来说，可以获得很好的视觉享受。

引言：《地铁2033》提供了多种玩法，同一关卡，既可强行渗透突击，亦可隐蔽潜行。然而在诸多优点之外，也存在着一些缺憾和不足。例如无法联机、人物面孔僵硬、枪械比例失调等。游戏的剧情表述方式也出现较大问题，前期对于Dark Ones的铺陈和刻画不如原版小说细致，降低危机感的同时，也使得玩家在漫长的“取经”道路上容易忘掉原本的目标。最让人无法忍受的是，当NPC同伴们穿上厚甲，带上面罩时，人物模型差别不是很明显，不易分辨是谁在讲话。再加上语言障碍，许多玩家通关之后仍对剧情一头雾水——这也正是我们制作这篇以剧情为主的攻略的初衷。

楔子

20年前，我出生在莫斯科，但我对那个时代毫无记忆，当旧世界被熊熊的核爆烈焰摧毁时，我还只是个婴儿，我同其他四万人一道躲进了深埋地下的地铁站，因此才幸免于难。

如今，20年过去了，一些勇敢者们开始蠢蠢欲动，往返于地下与地面上的废墟之间，搜寻有用的物资，并带回地下

进行交易，不知不觉间，整个地铁系统变成了一个庞大的地下社会。地铁站是我们的家园，也是我们抵挡遍布于隧道之中那些可怕变异生物的堡垒。

即便如此，我们从来没有放弃过重回地面的希望。

直到有一天，一个新的威胁出现了……

我们正处于一场决定人类能否继续生存的战争之中……

第零章

序幕（Prologue）

“嘿，阿条（Artyom），你当初想过我们会走到现在这一步吗？不知道我们这样做是在拯救世界……还是在把我们的同胞们推向地狱。”面对这样的问题，我无言以对，我也不知道现在所做的是否正确，默默地跟在米勒（Miller）后面爬上一段废弃的铁梯。就当我快爬到顶时，梯子忽然断裂了，“这下完了……”我心里想着，等待我的将是无尽的黑暗。“抓住你了！”幸好先爬上去的米勒及时出手拉住了我。当我爬上来之后，拍了拍身上的灰尘，心有余悸地看了一眼掉下去的梯子，“吁，好险……”



在塔底与接应小队碰头

“我们必须穿过前面的军事哨所才能到达地面，阿条。”在一道闸门前，米勒停了下来，“嘘，前面的房间里好像有什么动静。把这扇闸门打开，我来掩护你。”说着，米勒蹲下身，慢慢靠近闸门左侧，紧张地注视着即将开启的闸门，我则来到另一侧，按下了开启闸门的按钮（E键），但门刚升起一条小缝便停下了。“该死，这破玩意儿总是在这种时候罢工。阿条，用辅助系统打开它。”于是我开始旋转按钮边上的闸门转盘，转了几圈之后，闸门升起了一段空挡，我和米勒蹲下身（按住Ctrl），慢慢移过了这道门。在经过一条走廊时，米勒提醒我边上的箱子里有些弹药和急救包，我运气不错，还发现了3个氧气面罩的过滤罐。跟着米勒跳过地上的一个坑（按Space键），又是一段漆黑的楼梯通道，我打开了头灯（F键）好看清前面的路。米勒小心翼翼地打开一扇门，来到一个大厅中，我突然感到喘不过气了，连忙带上氧气面罩（G键）。就在这时，一阵恐怖的吼叫声从头顶传来，“阿条，准备好武器。”米勒紧张地喊道。话音刚落，一个丑陋的变异怪物朝我扑了过来，我连忙扣动了扳机乱扫一通（鼠标左键），“嗷！”一声惨叫过后，那个怪物倒在了我面前。

在解决了另外两只怪物后，我们才发现原来这里是曾经的大剧院。“我记得跟老婆来这里看过歌剧呢。”米勒环顾了一下四周，“阿条，这里离电视塔已经不远了，我们快到了。”我则抓紧清理了一下刚才被怪物抓破的伤口（Q键）。来到一处破损的铁丝网前，我和米勒一起用力拉开了一个口子（反复按E键），终于来到了室外，电视塔赫然耸立在眼前，周围则是漫天飞雪，满目疮痍。

“呼叫乌尔曼（Ulman），呼叫乌尔曼，完毕。”米勒开启了对讲机。

“乌尔曼收到，完毕。”

“我们已经达到电视塔。重复：我们已经到达电视塔。接应小队出发了吗？完毕。”

“收到，已经联系上接应小队。他们现在应该就在附近，完毕。”

“收到，我们爬到塔顶后再联络，到时请确定我们的方位，完毕。”

不一会儿，一辆改装过的机枪越野车鸣着汽笛向我们驶来，接应的队友终于到了。寒暄之后，众人忽然听到远处传来大批野兽奔腾的声音。

“大家围成一圈，准备战斗！”米勒深吸一口气。

此时只见大批之前遇到的突变怪物狂奔而过，其中有几只似乎注意到了我们，停下脚步死死盯着我们并慢慢靠近。

“所有人听我的口令……开火！”一只离得最近的怪物瞬间被打成了筛子。但是枪声也引起了更多怪物的注意，又有几只改变方向，向我们逼近。大家不自觉地向后退了几步，说时迟那时快，一名队友被扑到并当场被撕成了碎片，我还来不及反应，就感觉脑后一沉，被一只怪物拍倒在地。

“恶魔飞龙，小心！”这时不知谁喊了一句，我顾不得去捡枪，连滚带爬地躲进一块大石头后面，只见一只飞龙从头顶呼啸而过，紧随其后的另一只伸展宽大的翅膀将机枪车推倒，正在车上开火的队友被抛出五米多远，眼见是活不成了。我绝望地看着米勒还在拼命地朝着怪物射击，一只飞龙盘旋过后，径直向我俯冲下来……

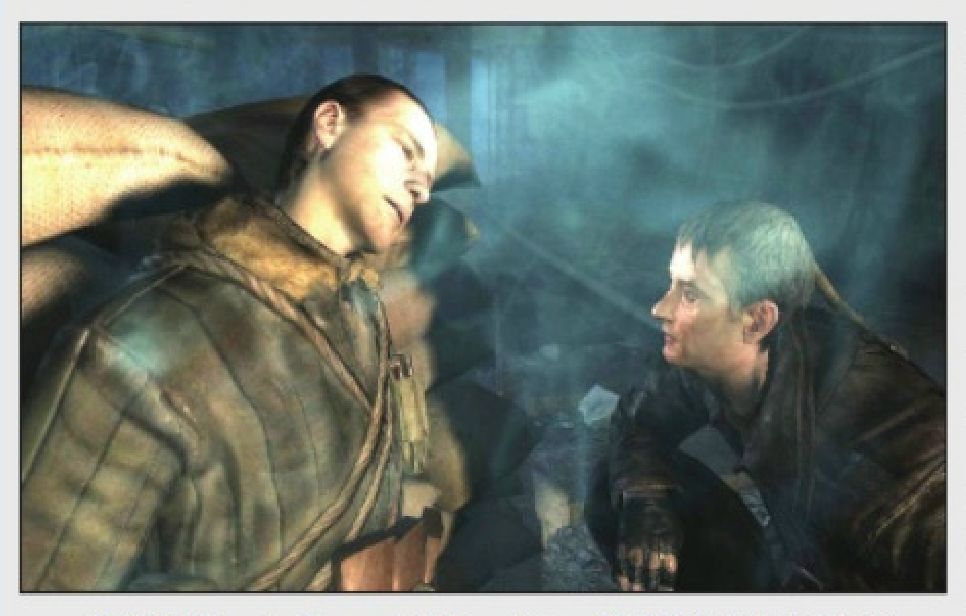
猎人（Hunter）

时间回到八天之前，我正躺在地铁隧道中属于自己的房间里。房间不大，一堵生锈而又斑驳的墙壁上贴满了风景明信片。我一遍又一遍痴迷地望着它们，努力想像着地球表面在被核爆毁灭之前的美丽景象。突然，继父阿列克谢（Alexei）的敲门声打断了我的沉思，他倚在未关的门边说：“终于醒了啊……猎人（Hunter）就要来了，他应该会带来一些其他车站的消息，我们去迎接他。”

阿列克谢是这个展览区地铁站（Exhibition）的站长，需要说明的是，我喊他继父并不是因为他娶了我的母亲。我对自己的亲生父亲没有任何的记忆，我的母亲也在我5岁那年离开了我——死于一场大规模的鼠灾。那时老鼠的洪流铺天盖地般涌来，整个车站几无幸存。正是阿列克谢把我救了出来，然后含辛茹苦亲手把我拉扯



猎人与继父坐在火堆旁讨论时事


前哨被Dark Ones袭击，唯一幸存者也神志不清

大。猎人是继父的一个好朋友，他是一名游侠（Ranger）。据我所知，“猎人”并不是他的姓，他也不承认这是他的绰号，但是别人都这样喊他。不管怎样，对于这种身穿一套拉风的探险装备，整天穿梭于地表和隧道之间的人，我一直敬佩有加。

由于地铁站的大门位于医疗室后面，想去迎接猎人的话就必须穿过医疗室。“昨天又有一个巡逻队被攻击了，医院都满员了。”一个卫兵向继父报告说。医疗室门口挤满了想探病的亲人，但是为了防止秩序混乱，医疗室一直都禁止探病。继父是这个“展览区”地铁站的站长，看到继父来了，医疗室门卫自然恭敬地把我们迎了进去。“伤员怎么样？”“情况不太乐观，今早又死了两个。”询问完伤病情况，继父带着我穿过医疗室，来到地铁闸门前。这时正巧传来一阵沉闷的叩门声，把守铁门的守卫立即警觉地大声问道：“谁啊？”“不会是变异生物的，”继父走上前去，“应该是猎人，变异生物是不会敲门的吧。”守卫这才放心地扭动转盘，把厚重的气压铁门打开。

来者果然是猎人。继父阿列克谢和猎人寒暄一阵子之后，坐在一处小火堆旁谈论时事。

“这几天地面上有什么消息吗？”

“没啥，传得最多的还是关于你们‘展览区’的事情——对了，阿条，我买到了一张老纽约明信片，我想起你的墙壁了。”

我接过猎人送给我的明信片，如果我没记错的话，上面的雕像应该是自由女神像。两人继续谈论起来，继父说：“最近袭击巡逻队的并非普通的变异生物，它们比变异生物恐怖得多。”

“是传闻中的Dark Ones？管他呢，我们的信条是：如果是敌人的话，就彻底消灭。”

“不过这些Dark Ones从来都没有‘直接’杀过人……”

继父这句颇有意味的话还未落音，突然响起警报声，“主通风口遭到入侵！”变异生物从来都没有入侵到如此深的位置，猎人猜测是医院的血腥味吸引了它们。我赶紧从柜子里拿了把左轮手枪，协助防守。这些变异生物如蝼蚁般无孔不入，从天花板上的大通风口和房间四角的通风口源源不断地涌现出来。还好这左轮手枪的威力还不错，不消三发子弹就能干掉一只变异怪物。

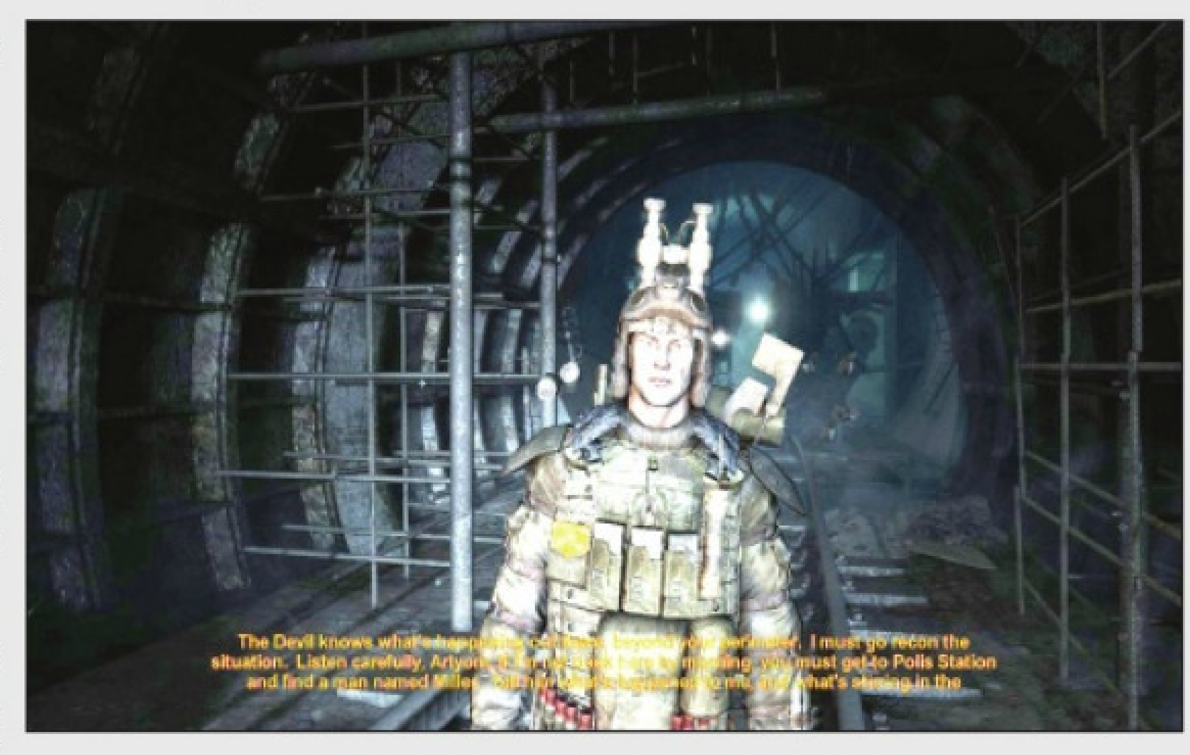
干掉所有怪物之后，猎人不屑地踹了一脚怪物尸体，“普通的隧道垃圾怪，不是Dark Ones。”继父则接着刚才的话继续讲了起来：“就算Dark Ones站在你面前你也是看不到的，恐惧才是它们的武器，恐惧驱使那些变异生物像老鼠一样逃窜。它们是‘新人类’（Novus homo），是进化的下一层。你听过‘适者生存’么？是的，我们输了。”继父有点激动，来回踱着步。

“阿列克谢，你脑子里装的都是些什么？”猎人嗔怒道，“我只知道以牙还牙，就算死我也要带几只Dark Ones下地狱。”

“你以为你是老电影里的牛仔？10个全副武装的巡逻兵都被瞬间全灭……”

正当两人争执的时候，前哨传来消息，又有一支巡逻队遭到Dark Ones袭击！继父和猎人立即狂奔至前哨现场。又是全灭，而Dark Ones早已不见踪影……尸体上没有伤口，个个瞪大了眼睛，像是受到了无法想像的惊吓。只有一个人还活着，但也处于神志不清的状态。正当继父查看尸体的时候，猎人决定不辞而别。在离别前，他语重心长地对我说：“我必须去追踪这些Dark Ones。如果我明天早晨没有回来的话，”他把自己的身份挂牌递给了我，“你就拿着这个去‘城邦’地铁站（Polis Station，整个地铁的政治和军事中心）找一个叫米勒的人，告诉他我的情况以及这里发生的一切。记住，如果我们想存活下去的话，这个威胁就必须斩草除根！”

“斩草除根……”这句话在我脑海中回荡了好几遍，猎人的背影渐渐消失在隧道深处……


猎人决定不辞而别，临行前委我以重任

第一章 踏上征程（Let the Journey Begin）

展览区地铁站（Exhibition）

猎人再也没有回来。

找个借口去城邦地铁站并不容易，但我背负着猎人的嘱托。我听说有一支输送队明天要去里加（Riga）地铁站，我签订了协议，加入了输送队。

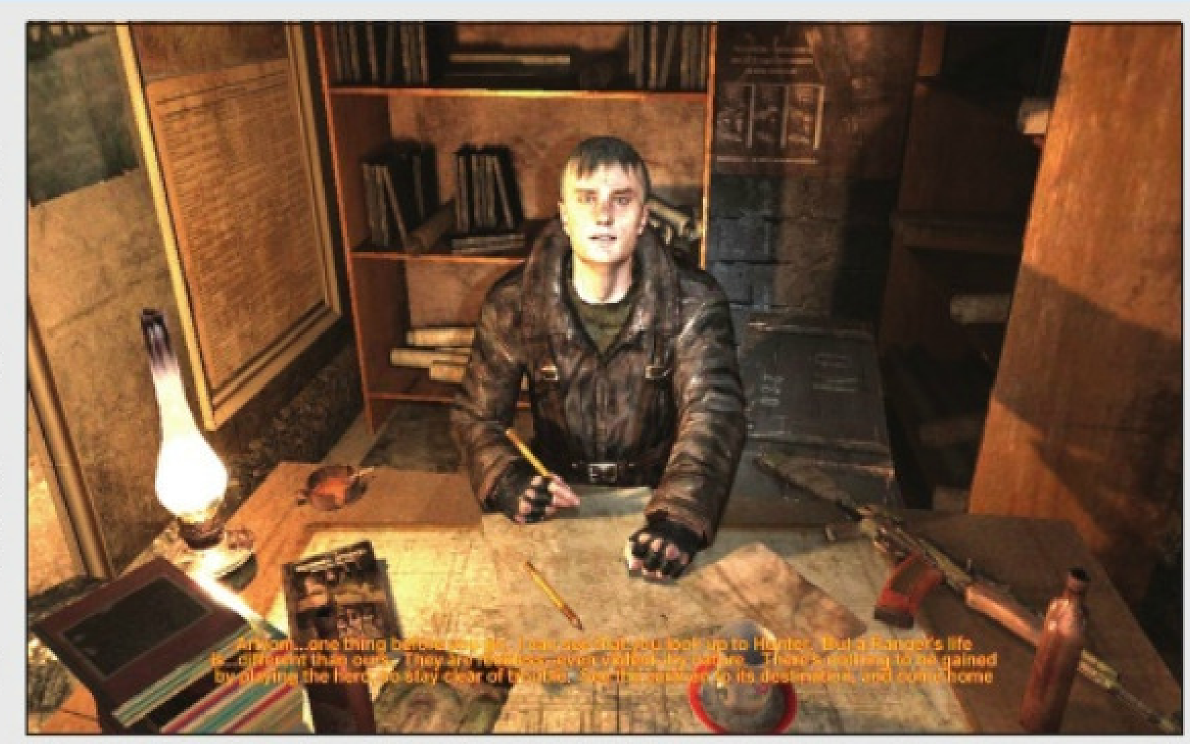
翌日早晨，输送队的人来通知我启程。我拿起桌子上的一些5.45mm军用级子弹作为“盘缠”——这些在核爆之前生产的子弹，凭借其闪亮的外壳和较高的实用价值，成为了在隧道中流通的货币。我还带上了一本笔记本，以便记录当前的任务（按M键取出笔记本，然后按鼠标右键查看；在黑暗中可以按鼠标左键点燃打火机，照亮笔记本）。笔记本上附带的一个荧光指南针，也能防止我在错综复杂的隧道中走失（指南针始终指向下一个任务地点，任何时候跟着指针走就不会迷路了）。

准备妥当后，我离开了熟悉的小屋。跟随着指南针所指引的方向，来到一处交易站，那里形形色色的武器让我垂涎三尺，可惜囊中羞涩，暂时无力购买。在交易站还可以进行军用级子弹和土制子弹的兑换，虽然军用级子弹也可以直接射出去（长按R可以切换长枪的子弹类型），但那射出去的都是钱啊！如果钱多的话，我就会在这里兑换一些土制子弹（1颗军用弹药可购买5发5.45mm土制子弹），虽然威力小了点，但毕竟实惠嘛。

"阿条，你的装备呢？"输送队的人拦住了我的去路，"去装备站把自己装备起来！"

有免费的装备赠送？我立即往左走来到了军械库，一个戴着又大又圆的眼镜的男人接待了我。

"阿条，来拿装备的吧？"他从桌底掏出一把冲锋枪，"5.45mm冲锋枪，军械厂制作。不过这枪准头很差，还很容易过热，所以我们都叫他'杂种'，哈哈！"那男人坏笑起来。随后他又给我一个万能充电器（按住F键取出，反复点击鼠标左键给头灯充电）和一个氧气面罩。我道谢之后并没有急着离开，这个房间的右侧有一个靶子，正好用来试枪。


继父一再叮嘱我要早点回来

试完枪后，我向地铁站的站台方向走去，走到站长室门口（门上有俄语标示）的时候，我的脚步沉重起来。推门进去，看到继父仍在伏案工作，他抬头看了看我，"你应该听说我们站和里加站结盟的事情了吧，这次输送是要给他们送去一些人道主义救援物资，就是一些武器装备之类的。我知道你很崇敬猎人，但是'游侠'的生活绝非你想像的那样，逞英雄没啥好处。里加车站离这里不远，这次护送任务不会很难，快去快回啊。"直到最后一刻，我也没有鼓起勇气告诉他，我可能真的不再回来了。道别了继父，我来到展览区站台，输送队的负责人鲍里斯（Boris）早就等在那里了，不停地向我挥着手。正当我们坐上手摇隧道车准备启程的时候，一个商人说也要去里加，请求搭伙。鲍里斯很乐意地接受了他的请求，"不过这不是无偿的，你也要摇杠杆哦。""好的，没问题！"就这样，我们有说有笑地离开了。

生死追逐（Chase）

第一次，我离开了安全的家。我后悔没有告诉继父，我不会从里加站直接回来的事实，但是猎人他指望着我，我不能辜负他。

路上我们聊了起来。商人说他家在里加站，里加站的下一站是"市场站"（Market）。他以前也经常去城邦站跑商，但是现在想去城邦站的话就需要许多运气了。因为去城邦站就要穿过汉扎联盟（Hanza）的地盘，汉扎联盟有许多地铁站，几乎串起了整个莫斯科地铁，但关键的是现在汉扎并不欢迎外来人。如果不走汉扎的话，那就得穿过土匪巢穴，以及红军和纳粹交战的前线。听到这里，我不禁愤慨，这幸存的4万人类居然还在划分阵营、互相残杀着……过去汉扎和红军打了很长时间，一直僵持着，不分胜负，直到最后签订了和平协约才结束战争，而现在红军又和纳粹打了起来。

离开展览区地铁站不远，我们在一个岔路口被拦了下来，一个卫兵通知我们，军事输送队在阿莱耶夫斯卡亚小站附近抛锚了，可能那里坍塌了吧。想去里加的话只能走旁边的作业巷道。

"妈的，我讨厌这条巷道！"听到这话鲍里斯直接骂了出来，神情异常慌张，他一边骂一边又故作镇定，"没理由一直困在这里，我们都有武器的，怕啥。"我对鲍里斯反常的表现感到很困惑，不过一会儿我就知道了缘由。我们的车渐渐驶入作业巷道，我突然间感到耳鸣，看到一个巨大的电荷球渐渐向我们逼来，同伴们都晕了过去，而我也渐渐失去了意识。


一个巨大的电荷球向我们逼来，我渐渐失去了意识

朦胧之中，我看到了猎人！他被Dark Ones扑倒，然后装死躺在地上。Dark Ones随后俯下身子看了看我，而后居然什么也没做，直接转身离开了！趁这机会猎人开枪射倒了Dark Ones……

渐渐地，我恢复了意识。我吃惊地发现一大群变异生物正如虎狼般向我们的手摇车追来。我赶紧叫醒旁边的同伴。混战之中，那个未醒的商人直接被怪物拉下车，眼看着肯定要变成怪物的一顿大餐了。我则接过旁边一个伙计递过来的霰弹枪（双管枪，左右键可以同时发射子弹），对着扑上手摇车的变异生物一顿猛喷。渐渐地，扑上车的怪物多了起来，我疲于应对，一只怪物一巴掌重重地拍在我背上，我不幸坠车。庆幸的是，坠车之后我及时地滚到了路边的草堆下，没有怪物发现我。更庆幸的是，我坠车的地方距离里加站台不远，我爬起来，毫不犹豫地以百米冲刺的速度跑上了站台，已经到站的鲍里斯把我拉上站台后，守站的卫兵立即拉出火焰喷射器，释放炽热的烈焰向变异生物群猛喷而去，瞬时间隧道里弥漫起一股浓浓的焦臭。

"真热……"鲍里斯抬起被熏黑的脸说，"我真想喝点酒。"

第二章 波旁（Bourbon）

里加（Riga）

鲍里斯请我喝酒，庆祝我的生还。我耳朵里响着"敬阿条"的声音，喉咙里流过伏特加，眼睛却在盯着一个丰乳肥臀的女人，她扭着翘臀从我面前走过，似乎是故意想让我看到。"我不能继续陪你了，"鲍里斯的声音打断了我的思绪，"运送的任务完成了，我必须回展览区，日后多保重！"

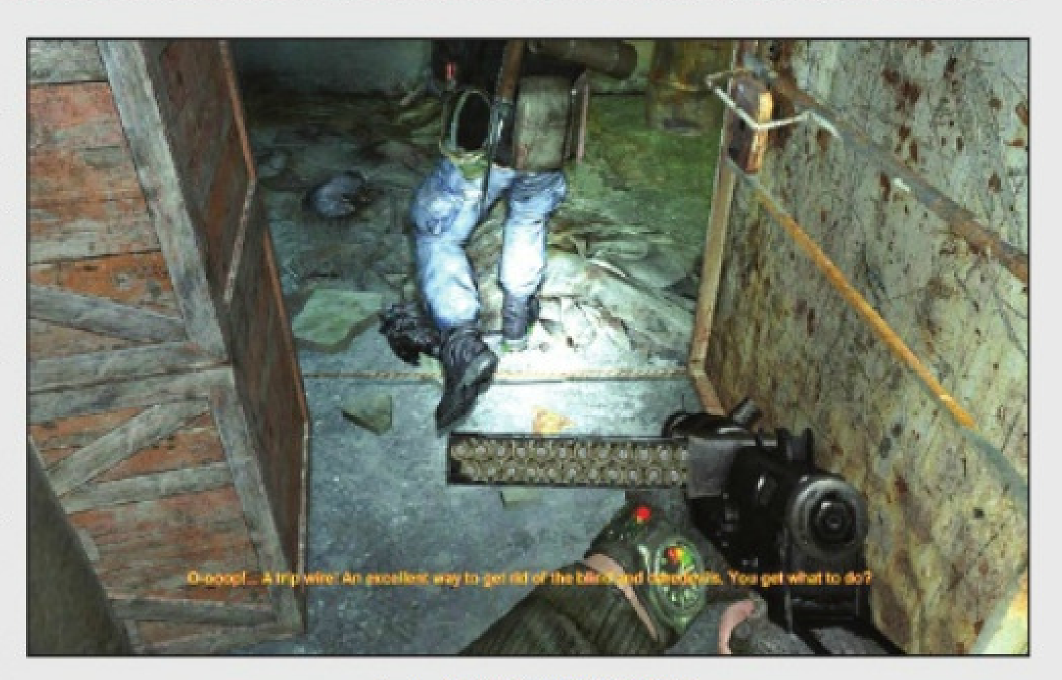
我给了一个小男孩1块钱，他把我带到了一个叫波旁的男人那里，这个人正在找我。"你协助我到干涸地铁站（Dry），我就给你这把AK作为报酬，这是预付金。"虽然此人名声奇差，吃喝嫖赌无所不作，又欠了一屁股债，不知道信任他是不是正确的选择，但是现在里加站已经封锁了，我别无他路，只好答应了波旁的请求。

和波旁谈妥之后，我没有急着离开车站（询问是否准备好的时候选No），我在波旁家西边找到了刚才那个妓女。

我刚满20岁，正是个气血方刚的小伙子，看到那妓女凹凸有致的身材，心里自然如干柴遇到烈火般饥渴。我毫不犹豫地把钱给了她，她把我带到身后的小屋里，“闭上眼睛，给你个惊喜。”我照做了，睁开眼睛的时候居然看到一个五大三粗的男人！他一头把我撞晕过去……等我醒来的时候，兜里一分钱都没了……读者们，“色”字头上一把刀，大家要吸取我的教训啊！

迷失隧道与桥梁（Lost Tunnel & Bridge）

波旁把我带入隧道，我们中途发现了几具输送队人员的尸体，波旁马上就看出这是土匪的作为，提醒我小心。旁边一段走道里挂着几个易拉罐，“这是土匪用来发警报用的，尽量不要碰到。”我小心翼翼贴墙走着，推开一扇门，发现门下有一根线，明显是陷阱。波旁老道地跨过了陷阱线，我则跟着跳了过去（有些陷阱是用普通手雷制作的，靠近按E即可拆除）。



小心地跳过这道陷阱

在波旁伏击了一个醉鬼土匪之后，我们冲入了土匪巢穴。和这些枪法二流的土匪作战并不困难，多多利用掩体就是了。不一会儿，我们就把土匪穴血洗一空，来到了通往市场站的桥梁。

穿过土匪巢穴之后，我不禁感叹：在我到达城邦站之前，手上还要沾上多少同胞的鲜血啊！

没空多想，我跟着波旁加速跳过一段折断的楼梯。桥底四处毒气弥漫，赶紧带上面罩。此时我所“期待”的变异生物终于来了，波旁大喊一声“婊子”，我们就并肩屠杀起怪物来。

在一处掩体前，波旁突然停住了脚步，“嘘……阿条，前面是汉扎的军用车，他们正在搜剿土匪。”这时，我走下旁边的楼梯，小心地从桥底通过，躲过军用车的探照灯——如果从桥顶上走，被探照灯照到的话，就会被机枪不分青红皂白地射成筛子。跟着波旁走到桥梁尽头，波旁放下旁边一道闸桥，我们有惊无险地穿过了桥梁区域。

失落墓穴与市场站（Lost Catacombs & Market）

“你去搜刮尸体上的装备，我去开前面的门。”多么恰当的分工啊！不等我抱怨，我眼前突然一闪，画面转为黑白。幻境之中，我朝着门走去，而实际上却停在原地。我想到了在作业巷道第一次遇到Dark Ones的经历，立即判断出这次也是Dark Ones捣的鬼。幻境中我顶着一股强大的气流向铁门走去，波旁估计是想情人想疯了，抱着门柱不断说着暧昧的语言……我拼命地把波旁往门里拉，但仍是有心无力。就在我快要支撑不住的时候，一只硕大的黑手拉了我一把，我拽着波旁一起通过了这道诡异的铁门。



波旁给了点钱让我去买面罩滤芯

“Dark Ones为什么要帮我？”不容我多想，我们一路来到市场区厚重的气压铁门前。此时身后响起了大群变异生物的嘶吼声。波旁大喊开门却无人理睬，急得直接踹起门来。市场区的人终于有了反应，派出机枪车隔着河扫射向我们扑来的怪物。几梭子子弹下去，追我们的变异生物终于被清理干净。

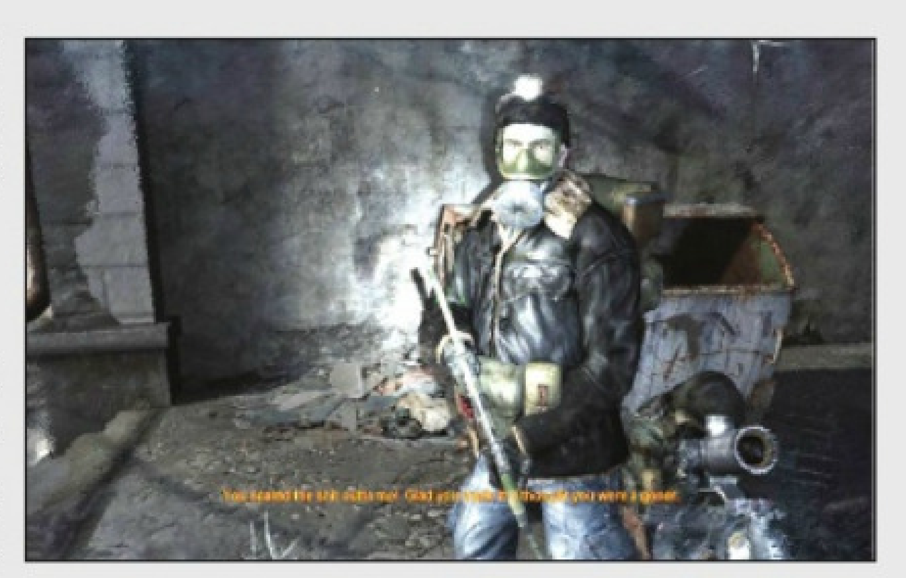
“原来是波旁啊！”机枪车上的人用探照灯照了照波旁的脸，恶狠狠地笑起来，“伙计们，老朋友来了，大家快摆酒设宴欢迎！”

原来波旁欠这些哨兵的钱……市场地铁站果然名副其实，你几乎可以买到任何东西！但波旁却急着离开……他给了我15枚军用级子弹，让我去买一些过滤剂（Filters），我故意多买了一些。之后波旁带着我和那些哨兵交涉。尽管波旁还不起债，但神奇的是他居然和债主们谈妥了！代价就是直接把我们扔到赤裸裸的莫斯科地表去……

死城（Dead City）

刚刚走出地铁闸门，我们发现了一具潜行者（Stalker）的尸体，波旁立即兴奋地搜刮起来，搜刮完还不忘说声谢谢。“去干涸站的话必须找到一处天井，一到干涸站我们就分道扬镳，我会遵守诺言给你AK的。”波旁一边说着一边踹开一道木门，我们真正地来到了莫斯科的断壁残垣之中。

核爆后的莫斯科，核冬延续了20年，地表上一直是冬天。



这只老狐狸存心想撇下我

耳边突然传来恶魔飞龙的振翅声，波旁立即让我躲起来。“人们通常称之为‘恶魔’，我却管它叫‘婊子’。”躲过飞龙后，波旁一个加速跑，踩着一辆轿车的顶部跳过一道沟，当我想如法炮制的时候，那辆车却不争气地滑到坑底。波旁告诉我目的地的大概位置后，我和波旁只好暂时分头行动。沿着指南针指引的方向，我穿过了一座废弃的大楼，接着来到一个幼儿园，恍惚间我似乎听到了孩童们的笑声，还有Dark Ones的低吟：“他可以阻止死亡。”我走向幼儿园的中间，突然间看到了过去的景象，一群天真的孩子在自由嬉戏。幻象仅仅持续了三秒钟，一切重归废土的荒凉景象。穿过一个荒废的超市后，我又被一只恶魔飞龙盯上了。我知道自己此时的弹药是干不过它的，于是随着指南针的方向一头扎进了一座废墟中。

穿过这座废墟，我找到了正在搜刮尸体的波旁。波旁大吃一惊，这只老狐狸明显没有料到我还活着。他只好带领我继续向天井走去，又躲掉一只恶魔飞龙之后，远处传来大批怪物的咆哮声。一场恶战在所难免，我们边打边退，眼看要支撑不住了，刚才那只飞龙也非常“及时”地飞下来凑热闹。我们无暇应战，扭头扑入身后的天井。

第三章 可汗（Khan）

干涸站（Dry）

我们从天井爬入了干涸站的通风管，“干涸站现在也变成土匪窝了，”波旁边爬边说，“我先单独出去看看能不能找到我朋友。”说着波旁跳下通风口，然后只听到土匪对着波旁一顿拳打脚踢，接着带他见老大去了。

我没有急着跳下通风口，先是沿通风管往回走，找到了波旁留下的AK。紧接着掏出从市场站购买来的气箭枪（按住R然后点击鼠标左键充气），关掉头灯，“嗖！”轻柔的枪声过后，一名土匪瞬间倒地，我赶紧关掉他身边的煤油灯，没有引起其他土匪任何警觉。暗杀掉数名土匪后，我还是暴露了行踪。我果断地掏出AK，再次豪爽地端掉了整个土匪窝。在土匪窝的西北角有个用箱子堆成的迷宫，我在迷宫中央找到了一个“瘾君子”，我毫不犹豫地杀了他并摧毁了制毒装置。


我对波旁的死表示遗憾，可汗及时出面给我打气

来到一扇门前，里面响起土匪和波旁的争执声，我破门而入，波旁抓住时机把土匪踹倒在地。没想到，那土匪掏出手枪，射穿了波旁的胸膛，波旁当场立毙。虽然波旁为人阴险狡诈，但毕竟也是共患难的旅伴，没想到这么快就死了……一个老家伙突然从天而降，“收起武器。我叫可汗。”不等我问他就做起自我介绍来，“我可以带你去诅咒站（Cursed，城邦站前站），当然如果你仍然沉湎在朋友死亡的悲痛之中的话，就留下吧。”

我抱起武器，毫不犹豫地跟着可汗走出门去。

幽鬼与灵异电荷球（Ghost & Anomaly）

“从来都没有人走过这里，”可汗把我带入一条偏僻的隧道，“甚至连老鼠也不敢光顾。”可汗趴在路旁的管子上听了听，我模仿他的样子，听到了女人的笑声和幽灵般的哀嚎。“有人认为这是一种灵媒现象。”可汗解释着，打开了一扇小铁门，“我了解这个隧道，这个隧道也了解我。”

“停！向前看！”我遵嘱照做，看到前方一个鬼影竟然动了起来，“不要碰这些轮廓！”可汗立即告诫道。“集中精力！”我们又看到了数个鬼影，有一个被蝙蝠群追杀的男人，还有一个被变异生物扑倒的小孩。紧接着前方隧道传来有节奏的车轮声，一辆只有灯光和影子的列车疾驰而来，“快靠边闪，阿条！”我一个箭步躲到可汗身旁，眼看着这辆鬼车从我们身前开过，又鸣着笛远去。“这条隧道正在一遍又一遍重复着过去的场景。”可汗解释道。


在废弃的地铁里遇到一个小男孩的影子

我们随后又遇到了一大群鬼影，“这些人在不久前一场保卫战中牺牲了，他们的灵魂没有归宿，仍然守护着这里。”解释完之后，可汗双手合十，嘴里念念有词，缓慢地向影子中走去。那些影子像是听懂了可汗的话一样，主动让出一条道来。我紧跟其后，平安穿过鬼影。“他们生前和我是一伙的”一再追问之下，可汗终于开口，“只有我活了下来。”

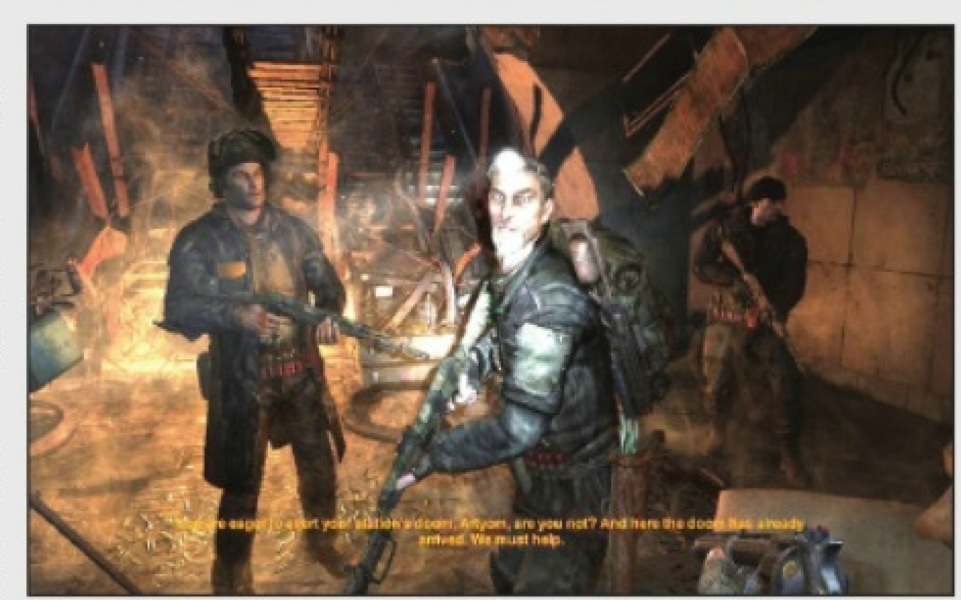
杀死了几只变异生物后，我们来到另一段令人毛骨悚然的隧道。没走几步，一只巨大的灵异电荷球向我们飘来。我立即遵照可汗的命令，站在原地不动。“准备好，野兽又要来了！”没走几步，大批变异生物的嚎叫声又响了起来。杀掉一波怪物之后，我本想继续大开杀戒，不料电荷球反而帮我们肃清了余下所有怪物。

诅咒站（Cursed）

可汗带我来到了诅咒站。诅咒站——正如其名，这里零星的幸存者被困入了永无止境的保卫战中，哪儿也去不了。

守站的人只剩下三个，四周横尸遍地。可汗交给我两个任务，以救小站于水火之中：1.找到爆破小队的尸体，他们有一枚炸弹，把炸弹放置到到左面的隧道尽头，然后立即撤离爆炸现场；2.在十字路口处，我们过去已经把入口封住了，但貌似又被变异生物挖开了，再次把那里弄塌。

诅咒站有两条平行隧道，我在东侧隧道的最北端找到了炸弹，然后跑到西侧隧道的最北端把炸弹安装好。计时声一响，我立即往回狂奔起来——尽管如此，炽热的气浪仍然把我的屁股狠狠地烤了一下。之后我随着指南针的指引，来到车站东边的一个入口，我把那里的木支架炸掉（靠近按E），一道铁门降下把入口重新封住。


诅咒站就只剩下这几个人了

“隧道坍塌了。”任务完成后，可汗主动找到了我，“这样的话，想去城邦站就必须绕道了。你可以先去军械厂站（Armory，红军势力范围），然后穿过红军和纳粹交战的地方。在军械厂站，我的朋友‘铁匠’安德鲁（Andrew the Blacksmith）会帮你的。”

说着我们来到诅咒站的灵堂——几米见方的地上摆满了一盘盘蜡烛，每支蜡烛旁放着死者的遗像。“诅咒站需要我，我不能继续陪你了。”说着可汗揭开一扇铁门，露出了通往地下的梯子。

军械厂站（Armory）

地铁中绝大部分枪械都是军械厂制造的。车站上方原本是一家武器制造厂，核爆之后，许多原厂工人在此安家立业。

一进入军械厂站，喇叭里就传出通知：检查户口本啦！我很快就找到了铁匠安德鲁，但他居然没有户口本！两个红军正准备把我们绑起来，安德鲁看准时机踹倒红军，夺路而逃。我跟在他后面一路狂奔，最终陷入被前后夹击的境地。“嘣！”爆炸声过后，我眼前天旋地转。缓过神来时，我已经被安德鲁拉到了他的藏身处。

如果命中有个神在帮我，那天安德鲁就是了。

军械厂果然名副其实，各类枪械应有尽有，我买了一把八管气箭枪Helsing用于暗杀，又买了一把VSV用于混战。在枪铺对面，我还找到了两个卖套装的家伙，分别卖潜行者套装（附带夜视仪，潜行利器）和重甲（降低伤害）。疯狂抢购之后，安德鲁巧妙地把我“塞入”运兵车的行李夹层里（跳入地坑里后，按E爬入夹层），我悄悄随着一车红军，一起赶赴前线……我必须承认，这是我这个“无证”人员安全离开红军地盘的最佳方案。


军械厂站的这两个家伙有套装卖，不要错过了

运兵车上的红军闲扯起来，他们说起加入红军的原因，有为了理想的，有世袭的，也有被怂恿的……他们还都备着自杀药片，防止被纳粹俘虏后遭虐……

第四章 战争（War）

前线与轨道车之战（Front Line & Trolley Combat）

由于意识形态的不同，即使大灾变也没能阻止人类自相残杀。我听闻，几十年前，纳粹和红军已经大战一场，最后以纳粹的惨败告终。

快要到达前线的时候，我偷偷跳下了车。其实……我很想加入伟大的共产主义阵营啊！如今红军和纳粹两面都得杀……这叫我情何以堪！还好，我有潜行装。我关掉头灯，带上夜视仪（N键取出，夜视仪上面的三个方格代表隐蔽程度，按住F给夜视仪充电），小心翼翼地从红军身旁屏息潜行而过。走下楼梯，我被纳粹的探照灯发现，没办法，摘掉夜视仪，掏出VSV与纳粹血战。一路干掉数十名纳粹分子外加一辆机枪隧道车后，我来到战线尽头。推开前面一扇门，没想到门是虚掩着的，我被埋伏在内的纳粹按倒在地……

“还犹豫啥，我们给这个红军间谍一个痛快的了结吧！”冤枉啊……我还没入党呢！一个纳粹说着掏出手枪，眼看我就要饮恨归西了。绝望之时，两个全副武装的男人悄悄摸到纳粹身后，手起刀落，一套华丽的暗杀动作，两名纳粹分子没来得及吱声就被放倒。


乌尔曼用华丽的暗杀把我从纳粹手中救了出来

“你看起来不像红军。”大救星乌尔曼（Ulman）警戒地问道。我刚才被揍晕了，无力回答，一边喝着另一个大救星帕沃尔（Pavel）递给我的伏特加，一边递出猎人给我的身份挂牌。乌尔曼立即认出这是猎人的东西，“不管你带着什么消息，我们最好把你带到米勒那里。”

随后乌尔曼为了完成既定任务，与我们分离了。他把护送我的任务交给了帕沃尔。帕沃尔带我爬上一辆机枪车，让我控制机枪（按A、D键旋转机枪塔）。在穿过纳粹检查哨的时候，帕沃尔试图伪装成是输送弹药的，但最终还是败露了。纳粹立即动用数辆轨道车朝我们追来，我一边扫射着，一边注意不让机枪过热。“OMG！坦克！”与我们平行的轨道上开来一辆坦克，我们简陋的机枪车与之相比，立即相形见绌。一枚炮弹轰来，机枪车差点散架。帕沃尔头也不回，开足马力向前冲去。冲了好一阵子，我们本以为甩掉了坦克，不料那坦克像推土机一样，拱开一道闸门，再次与我们隔河相望。“阿条，射击桥的支柱，它们看起来很脆。”“轰！”终于，那辆讨人厌的坦克坠入了河底，爆炸产生的火花让人看起来很惬意。

列车厂与防御战（Depot & Defense）

“我们快到黑站了（Black Station），乌尔曼会在那里等我们的。小心，蹲下！”一根管道离地面只有1米多高，差点碰到我的头（按Ctrl躲避）。轨道车慢悠悠地前进着，突然前方隧道出现一名哨兵，我毫不犹豫开枪放倒了他，避免了与前方站台上大批士兵的恶战——由于哨兵死了，站台上的士兵都没做迎战准备，我们趁机加速冲了过去。

不一会儿，我们来到停着海量列车的宽敞区域，“这就是传说中的列车厂了啊！”帕沃尔忘情地感叹道。没多久，出现一群像蝙蝠一样进行辐射攻击的怪物。乱战之中，帕沃尔被怪物拖下车去，眼看又变成一顿大餐了——这就是小配角的命啊！前面是很陡的下坡路，无人控制的轨道车车速越来越快，甩掉了所有尾随的变异生物。但不料车速达到了失控的程度，最终人仰车翻。“F**k！”我第一次由衷地骂出脏话，艰难地从车底


不知有多少士兵为了人类仅存的家园而献出生命

爬了出来。

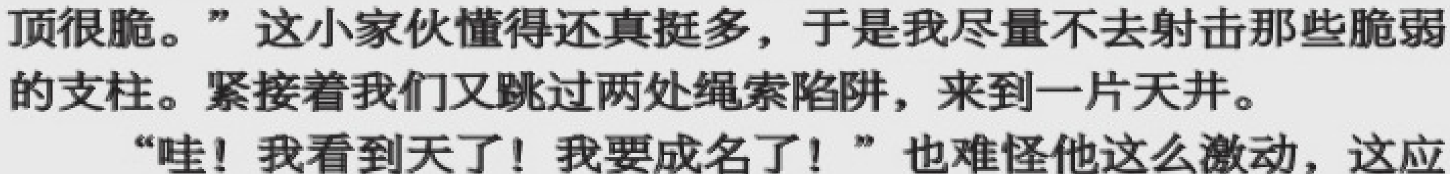
尽管帕沃尔牺牲了，乌尔曼还在等我，我继续往黑站走去。随后来到一个叫“孩童广场”的军事防线，协助了那里的防御战。尽管我们全力抵御怪物的袭击，还是让不少变异生物突破了防线。奄奄一息的防线上尉递出一盘磁带，让我把里面的危急信息向城邦站公示。他显然不知道，我的家乡受到Dark Ones的威胁比这里危急得多。

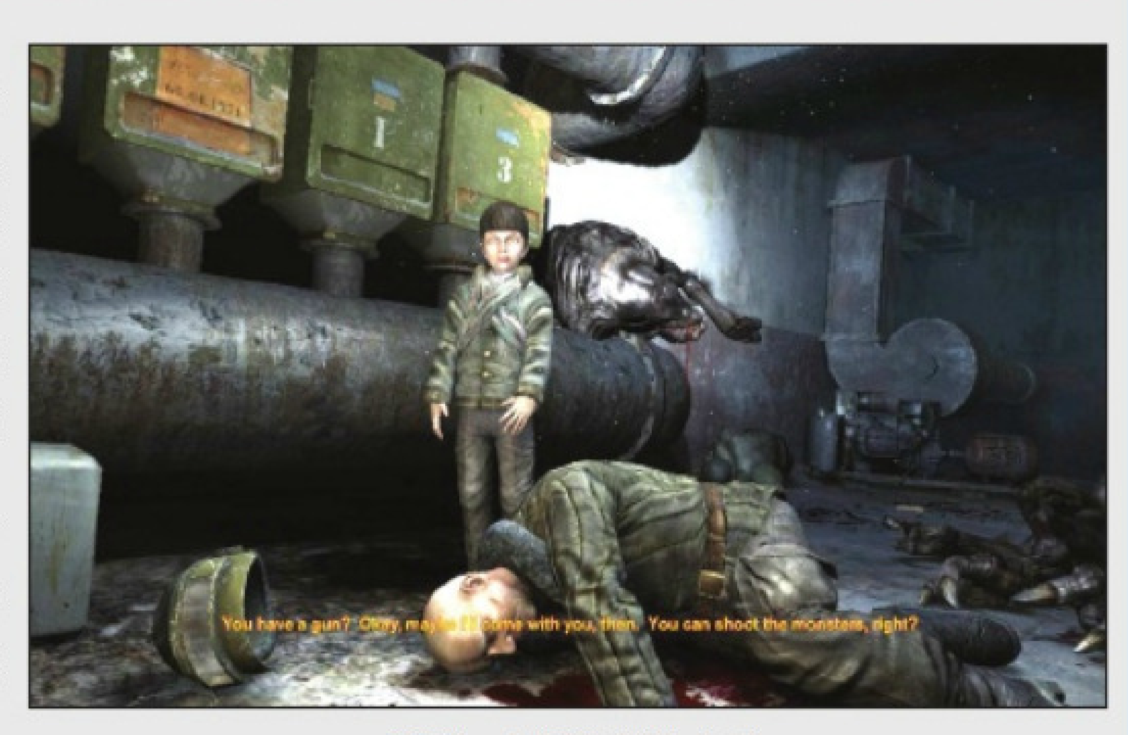
之后遇到一群四处打洞的怪物，它们总是从我身后的洞里钻出，袭击我的后背。于是我要时不时地检查自己身后的情况，同时注意脚下，以防掉到洞里成为它们的点心。战斗时，我隐隐约约听到了孩子的哭声……

孩子（Child）

果然，在一个拐角后面，我找到了一个小男孩。他的叔叔在与变异怪物的战斗中丧生了，我决定带着他走。不过这小家伙实在是太健谈了，嘴巴从来没有停过，我真想告诉他，你再叽叽喳喳不停我就一枪把你爆了。我们一路上遇到许多会打洞的变异生物，原本它们很容易对付，勤转身就行了，可是这小子躲在我背后死死抓住我的衣服，让我掉头时有很大的粘滞感。前面我又发现一处绳索陷阱，无法拆除，我带着那小孩一起跳了过去。

“那边的锁柜里有我爸爸留下的弹药。”虽然这小男孩嘴贫了点，但还是懂得知恩图报的。“妈妈说不能在这里扔手雷，因为房顶很脆。”这小家伙懂得还真挺多，于是我尽量不去射击那些脆弱的支柱。紧接着我们又跳过两处绳索陷阱，来到一片天井。





遇到一个很贫嘴的小孩

“哇！我看到天了！我要成名了！”也难怪他这么激动，这应该是他有生以来的第一次吧。一路跳上天井，孩子的妈妈早就心急如焚地等在站口了。我婉拒了孩子母亲给我的军用级子弹，旁边的卫兵告诉我：“这条隧道并不通往黑站，想去黑站的话必须经过地面。注意，纳粹分子在一座废墟里建了个前哨。”

前哨与黑站（Outpost & Black Station）

再次来到大灾变后的莫斯科地表。一个纳粹小队喋喋不休，讨论着如何攻下我身后的小站。“做梦！”我轻蔑地笑着，掏出多管气箭枪，在远处轻松把这六人小队清理干净。爬上地面，我冲入一座废墟，当我跟随指南针来到一处坍塌的楼梯时，上方路已封死，正确的路在下面。随后来到一个停车场，再次击毙潜伏其中的数名纳粹分子，冲入通往黑站的地下通道。



来到停车场与纳粹分子交战

黑站明显是法西斯主义者的地盘，但是乌尔曼说好在那里等我，我必须冒这个险。

刚进黑站，我就被直挺挺地用枪抵住了，我双手举起示意投降，乌尔曼适时从敌人后方悄悄赶到，用飞刀爆了那纳粹分子的头（飞刀堪称AWP，且可回收，只要你知道扔到哪儿了……）

“帕沃尔呢？他……”乌尔曼无奈地叹了口气，继续道，“黑站纳粹太多了，我们必须分头行动，在尽头通往城邦站的隧道汇合。拿着这个！”乌尔曼隔着栅栏递过来一把VSV，它的枪声比AK小多了，适用于暗杀。其实，我早在军械厂站购买了带镜的VSV……

关掉头灯，戴上夜视仪，我再一次干起暗杀的行当。小心翼翼地躲过悬挂的罐子、绳索陷阱和地上的玻璃碴（踩上去会发出声音，引起敌人警觉），我听到两个纳粹分子在谈论自己的家庭，挺有人情味的，我听他们讲完就把他们干掉了。之后我继续躲在阴影中，无声击杀着纳粹分子。干掉整个黑站的纳粹分子后，乌尔曼已经坐在轨道车上等着我了。

“我们就要到城邦站了！”……在最后一段路上，我再次受到Dark Ones的“精神攻击”。一片黑白之中，我听到Dark Ones的低吟：“即使被父母厌恶的孩子，也会义无反顾地爱着父母，试图理解父母……我们希望理解你们……帮助你们……”我迷惑了，Dark Ones已经杀死我无数同胞，何谈“帮助”我们？转瞬间，继父一句富有深意的话浮现在脑海：“他们从来都没有直接杀过人……”

第五章 希望（Hope）

城邦站（Polis）

终于，我可以传达猎人的消息，让城邦站里那些比我更强、更有智慧的人们来决定，如何铲除掉Dark Ones，如何拯救我的家乡展览区站，如何阻止整个人类所面临的危机，而我的使命也就到此结束了。到达城邦站的那一刻，我感到无比虚脱，但又如释重负，欣喜不已。

隧道车缓缓驶入站台。城邦站气势磅礴，穹顶极度宽广，轨道错综复杂，宛如一座地下都市。乌尔曼很快找到了米勒上校，他是个精神矍铄的长者。他用广播召集齐议会成员，随后把我领到议会大厅，让我陈述Dark Ones对家乡的威胁。

滴答滴答……不知不觉四个小时过去了，议会的最终决定居然是——不做任何救援！

我被震惊了！这些原本高尚的“智者”在我眼中瞬间变成尸位素餐的混蛋。


气势恢宏的城邦站

“难以置信……与你的英勇相比，他们的软弱真让人感到羞辱。”米勒愤愤地说，“不过，我们仍有希望。仔细听着，游侠们在地表上找到了一些保存完好的导弹发射基地，我们可以利用它们来对抗Dark Ones。但问题是，我们不知道导弹发射中心——‘D6’到底在什么地方。但是我们知道，城邦站上面的列宁图书馆里有个军事档案室，里面肯定有相关资料。”

米勒开始偷偷布置此次任务的人手——比如护卫士兵和操作导弹发射设备的科学家，米勒直接把他们安排在“斯巴达”地面基地，我和米勒上校则要先去找到D6的资料，然后再赶往斯巴达。

小径与图书馆（Alley & Library）


透过门缝射击抵住大门的木板

我第三次爬上地表，来到那只剩骨架的莫斯科。尽管议会的决定让我无比震惊，但米勒上校的计划给了我新的希望。快速跑过一段不断坍塌的小路后，钻入下水道。刚爬出下水道没走多远，图书馆顶部坠下数块巨石，我赶紧后撤几步，幸免于难。来到图书馆正门，米勒上校和护卫丹尼拉（Danila）已经等在那儿了。

站在正门前，我肃然起敬——列宁图书馆，世界上最大的图书馆之一，如今宛如童话里被恶魔占领的城堡。刚进入图书馆，一群恶魔飞龙从正门外向我们扑来，米勒和丹尼拉迅速用身体抵住正门，让我去寻找通往图书馆内部的道路。爬上几层阶梯，正前方的大门居然自动关闭了。我向右走，从二楼绕了一整圈（二楼有大量肉鞭，狂奔不停就不会被抽到），来到那扇大门的左侧。从墙上的破口来到小房间，推动一下房门，但是没能打开。透过小门缝射击抵住大门的木板，大门终于开了。米勒也及时赶到，前面一扇大门又是紧闭的。进入旁边的房间，踩着柜子爬上墙洞，射击前方大厅顶部的吊灯，让摆荡的吊灯把大门撞开。

下一个大厅中，一只恶魔飞龙冲了进来，抓起丹尼拉就走，这飞龙破窗而出的时候，没有抓紧，丹尼拉从空中重重摔了下来。“他还活着，我必须带他回城邦站。你只能自己去找地图了。小心‘图书管理员’！”

储存室与档案馆（Depository & Archives）


在成百上千的抽屉中，我神奇地找到了D6

图书管理员是一种长相酷似猩猩的变异生物，米勒已经告诉过我，这些家伙非常危险，如果遇上的话，既不能战斗也不能跑动，只能盯着它们的眼睛看，等它们自行离开——我向来不喜欢妥协，立马盘算着如何收拾这帮怪物。

经过与数只猩猩和黑猩猩的周旋，我发现杀死它们并没有想像中那么困难。以下两种方法比较有效：1.用左轮或Kalash 2012（自动步枪，城邦站购得）将其打成硬直，然后近距离用飞刀爆头五次；2.直接在远距离用充满气的八管气箭枪射击，10枪之内即可击毙（最高难度下）。杀死猩猩之后，我还要零距离贴近尸体搜刮一番——飞刀和气枪的针刺都是可以回收的。

储存室的二楼都是窟窿，掉下去的话就得从头爬上来了。绕过众多窟窿后，来到二楼最北端的电梯前，我被一只猩猩从背后猛然拍翻在地。紧接着，我看到了恶魔飞龙和猩猩的精彩对决。电梯突然发动起来，另一只猩猩脑袋被电梯夹住，一滩脑浆直接流在我面前。

顺着指南针的方向一边搜寻，一边用气箭枪惬意地击杀着黑猩猩，我终于找到了档案馆的所在。推门进去，我顿时傻了——档案抽屉成百上千，寻找D6资料无异于大海捞针。无比幸运的是，我还真的很快就找到了标号D6的档案抽屉。我拿起里面的硬皮本掉头就走，即使中途看到黑猩猩的身影也无心恋战，专心向地面狂奔而去。

驶向斯巴达（Driving To Sparta）


人类唯一的地面基地——斯巴达

刚到地面，那只阴魂不散的黑猩猩从天而降，“呜呜！”两声汽笛响过，米勒和乌尔曼开着机枪越野车把那只猩猩撞翻在地。我很好奇米勒是怎么知道我的位置的，他提到了“可汗”这个名字，我这才发现可汗仍然一直在暗中帮助我。“找到什么没？”米勒急切地问道。我交出D6文档，三人愉快地坐上越野车，向斯巴达驶去。

“斯巴达”其实是一座教堂，这是人类唯一的地上基地。当我进入基地的时候，许多人已经等在那里了。他们都是米勒上校找来的助手，协助执行整个D6秘密任务。其中弗拉德米尔（Vladamir）是一名老科学家，当到达D6时，由他负责操作核心电子设备。他和蔼地让我在旁边的军械中随意挑选。乌尔曼在砍柴，用来给即将乘坐的蒸汽轨道车供能。可汗在二楼端详着壁画，我终于再次见到了他。和他们打完招呼后，我走到米勒上校跟前，他正在研究D6文档。“这文档虽然以提议为主，但还是指明了D6发射中心的位置。准备好出发了么？”

“是的！”我和其他同志们坚定地答道。

第六章 D6

暗星（Dark Star）

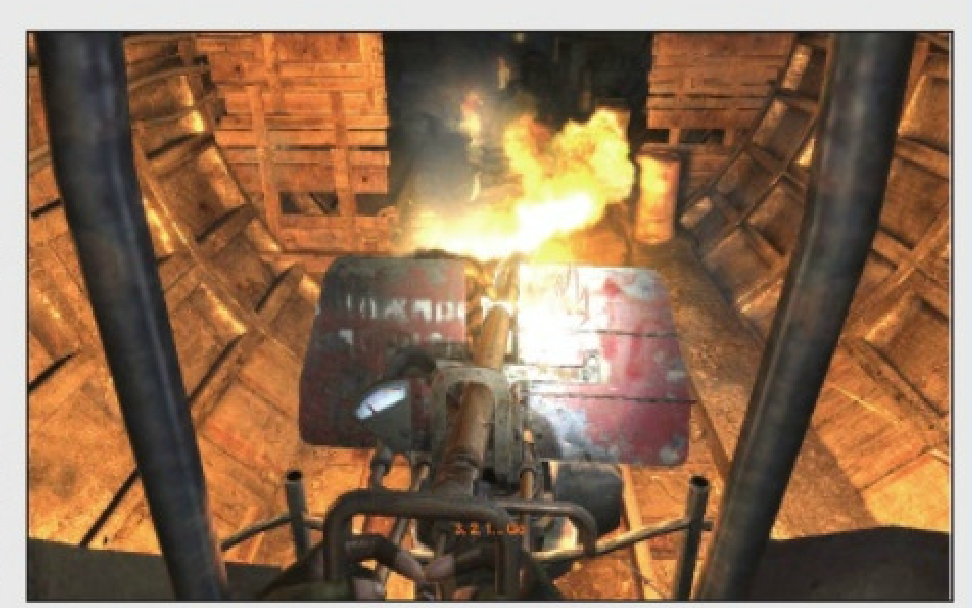
“根据地图，通往D6的道路有好几条。”米勒手捧文档，仔细琢磨着，“最快的路是走基辅站（Kievskaya）旁的路线。”

“基辅站？”乌尔曼立即警觉起来，“听说那是个奇怪的地方。”

“那里发生过一起大爆炸。许多人直接被活埋了，但曾经传出流言说，有些人活了下来，但已经不算是人类了。”

“也许是扯淡的。”乌尔曼自我安慰道。

突然，我头晕起来，意识渐渐模糊。Dark Ones再次对我进行精神攻击。第一次，我看到了Dark Ones的真实容貌——全身漆黑，体形消瘦，双眼呈“倒八字”，嘴已消失不见，酷似电影中的外星人。他转身走向身后明亮的太阳，同时召唤着我：“前进，相信我，向前进！”我看着他，犹豫起来……


坐上火焰喷射器一通猛喷，小心过热

当我醒来的时候，蒸汽机车正好来到一个气压闸门前。正当研究如何开门的时候，我们的“老伙伴”——变异生物群又很及时地赶来了。我坐上火焰喷射器，爽快地喷了起来，那大群怪物如飞蛾扑火一般，不断涌来，不断倒下。不知谁大喊一声：“灵异电荷球！”我心想这下麻烦了，这玩意儿是刀枪不入的。电荷球紧逼而来，只剩下一两米的距离，气压闸门终于打开，一伙计猛拍发动机，机车在最后关头动了起来。“感谢上帝……”

前线与轨道车之战（Front Line & Trolley Combat）

由于意识形态的不同，即使大灾变也没能阻止人类自相残杀。我听闻，几十年前，纳粹和红军已经大战一场，最后以纳粹的惨败告终。

快要到达前线的时候，我偷偷跳下了车。其实……我很想加入伟大的共产主义阵营啊！如今红军和纳粹两面都得杀……这叫我情何以堪！还好，我有潜行装。我关掉头灯，带上夜视仪（N键取出，夜视仪上面的三个方格代表隐蔽程度，按住F给夜视仪充电），小心翼翼地从红军身旁屏息潜行而过。走下楼梯，我被纳粹的探照灯发现，没办法，摘掉夜视仪，掏出VSV与纳粹血战。一路干掉数十名纳粹分子外加一辆机枪隧道车后，我来到战线尽头。推开前面一扇门，没想到门是虚掩着的，我被埋伏在内的纳粹按倒在地……

“还犹豫啥，我们给这个红军间谍一个痛快的了结吧！”冤枉啊……我还没入党呢！一个纳粹说着掏出手枪，眼看我就要饮恨归西了。绝望之时，两个全副武装的男人悄悄摸到纳粹身后，手起刀落，一套华丽的暗杀动作，两名纳粹分子没来得及吱声就被放倒。


士兵踩到屎后，米勒冷静地分析此处有怪可打

“你看起来不像红军。”大救星乌尔曼（Ulman）警戒地问道。我刚才被揍晕了，无力回答，一边喝着另一个大救星帕沃尔（Pavel）递给我的伏特加，一边递出猎人给我的身份挂牌。乌尔曼立即认出这是猎人的东西，“不管你带着什么消息，我们最好把你带到米勒那里。”

随后乌尔曼为了完成既定任务，与我们分离了。他把护送我的任务交给了帕沃尔。帕沃尔带我爬上一辆机枪车，让我控制机枪（按A、D键旋转机枪塔）。在穿过纳粹检查哨的时候，帕沃尔试图伪装成是输送弹药的，但最终还是败露了。纳粹立即动用数辆轨道车朝我们追来，我一边扫射着，一边注意不让机枪过热。“OMG！坦克！”与我们平行的轨道上开来一辆坦克，我们简陋的机枪车与之相比，立即相形见绌。一枚炮弹轰来，机枪车差点散架。帕沃尔头也不回，开足马力向前冲去。冲了好一阵子，我们本以为甩掉了坦克，不料那坦克像推土机一样，拱开一道闸门，再次与我们隔河相望。“阿条，射击桥的支柱，它们看起来很脆。”“轰！”终于，那辆讨人厌的坦克坠入了河底，爆炸产生的火花让人看起来很惬意。

地牢与洞穴（Dungeon & Cave）

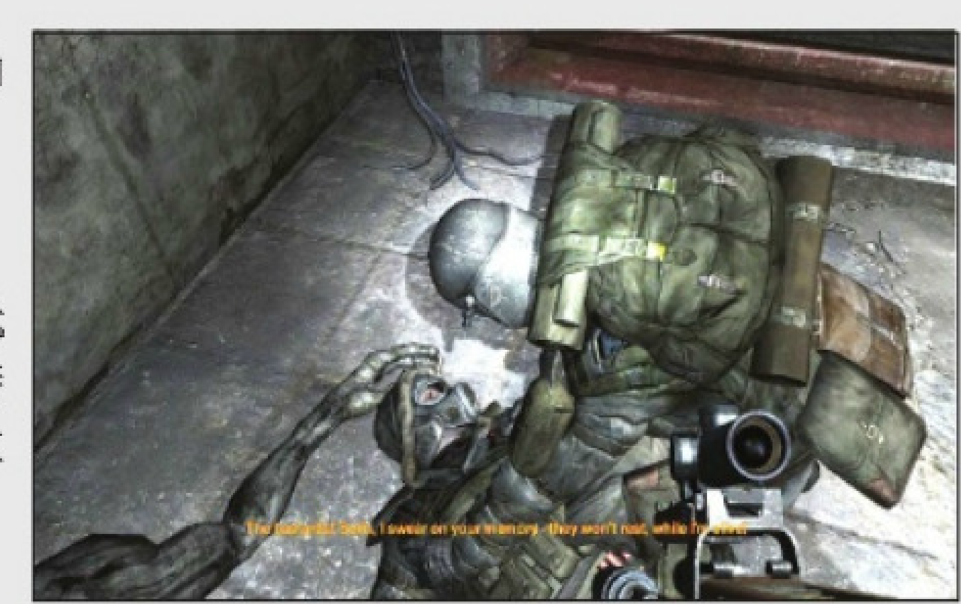
下了蒸汽机车，我们钻进地牢。米勒对照一下地图，确认这是正确的路。“乌尔曼，你负责突击小组；鲍里斯和斯泰潘，掩护‘喜剧演员’（指的是乌尔曼，这厮很喜欢讲笑话）；阿条和弗拉德米尔，跟紧我。”米勒上校分工明确，颇有指挥官的气魄。

“啊，这儿有具骷髅。我们拿根骨头当纪念品吧。”“乌尔曼，你就不能消停一会儿。”“是的，元帅！啊不，是的，将军！”米勒上校直接无语了。前面又是一扇紧闭的闸门，我先拉动右侧墙壁上的开关，然后拉动门右侧的开关，闸门顺利升起。

“Shit！”一个士兵大喊。

“注意用词！”

“我真的踩到屎了！”


队友鲍里斯阵亡，斯泰潘发下毒誓

米勒冷静地分析：“有屎就有怪！”话音未落，成群的怪物再次向我们扑来。弗拉德米尔是位老科学家，不是个战士，米勒让我重点留意保护他。剿灭两波怪物后，来到下一扇闸门前。鲍里斯被偷袭的怪物扑倒，壮烈牺牲。好友斯泰潘发下毒誓后，迈开沉重的步伐，再次与我们一同前进。

接着我们下到一个满是绿水的池子里，继续与怪物展开恶战。在一扇闸门前，我一个人刚刚过去，闸门就关闭了。与队友分离之后，遇到一只两眼发光的变异生物，不停跳跃到天花板中，来回骚扰。时刻注意后背，用Kalash 2012猛射之。不一会儿，我和队友汇合了。“我们又失去了斯泰潘，F**k！”乌尔曼遗憾地说。此时，一辆无人驾驶的地铁缓缓驶向站台——太难以解释了，这套自动系统居然运行了整整20年！更加巧合的是，这班地铁的下一站就是：D6导弹发射中心。管他怎么解释呢，有地铁乘就上去呗……

D6

D6导弹指挥中心像是一座半径极广的圆柱形深坑。列车停在了靠近顶层的地方。弗拉德米尔想凭栏远眺一下，结果手刚沾到护栏，那护栏就坠入了深渊。20年过去了，即使是苏维埃的军事设备也开始朽烂。米勒上校端详手中的D6文档后，再次分配任务：“乌尔曼和弗拉德米尔，做好掩护，阿条，我们上！”“Sir，yes sir！”

我和米勒来到一间控制室，这里控制着整个D6的电源，但很快米勒发现这机器需要通过手动系统初始化。我爬到顶层，先把四个发动机的保护罩移开，然后听随米勒的指令，按次序按下发动机上面的红色按钮。开启电源完毕后，D6顶部的空气净化系统开始运作，我摘下面罩，喘了几口粗气，刚才在几个发动机之间来回跑真是累坏了。



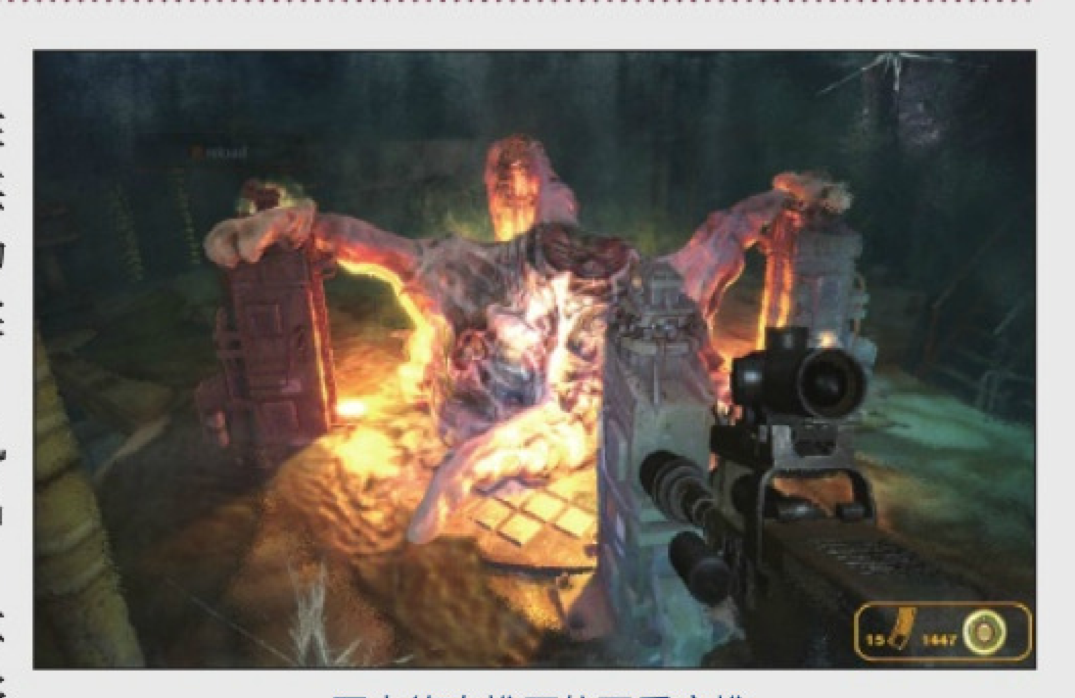
根据米勒的指令依次按下发动机的按钮

乘升降机下降一层，我们找到了控制导弹发射的电脑指挥中心。科学家弗拉德米尔立即操作电脑，按照D6档案中的提示寻找可用的导弹。“导弹1，挂了……导弹2，被毁了……导弹3，也被摧毁了……”“不可能！”米勒心急如焚。“这儿，这儿，这里还有一颗能用的！”弗拉德米尔欣喜地说道。

正当弗拉德米尔试图获取导弹详细信息的时候，突然间，所有的灯都熄灭了。“发生什么了？”米勒大喊道。“备用电源耗竭了。”“主电源呢？”“看起来电源反应堆被反激活了，我没法在这里打开主电源。我们必须去最底层手动激活反应堆。”于是，米勒、乌尔曼和我一同向下层赶去。刚出门，遇到一种新型的怪物——会自爆的半透明球体。“改变计划，乌尔曼，你回到电脑指挥中心保护弗拉德米尔。祝我们好运！”

肉堆（Biomass）

电梯缓缓下降，透过网格，我们看到一堆大到不可思议的肉正趴在D6的底层，触手压在四个反应堆上面，这就是核爆之后生物变异的恶果。我一路掩护米勒上校，射杀着自爆球，来到底层控制室。正当米勒操作表盘，成功拔出第一根反应柱，试图拔出第二根的时候，那肉堆突然从中间伸出一只触手，抽打控制室。



巨大的肉堆压住了反应堆

“那东西居然会自卫！阿条，看到起重机没？到驾驶舱里去，用机械抓拔出反应柱！It's now or never！”我按下门旁的红色按钮，走出控制室，爬进驾驶舱。把抓手移动到反应堆上方（A、D、W、S键），然后降下铁抓手（鼠标左键），焊掉原本缠在反应堆上的触手。肉堆不断挥鞭攻击，驾驶舱承受不了几下，要尽快完成。焊掉三只触手后，移动驾驶舱至屏幕最右上角，钻出驾驶舱（E键）。D6电源再次开启，弗拉德米尔那边也传来喜讯，导弹发射的初期工作准备完毕，就差用激光引导系统来指定目标了。

我和米勒乘电梯返回D6顶部，米勒难以控制激动的情绪，“我们即将再次统治地面，不必像老鼠一样过活。用剑与火，我们将赢回天空与太阳……我们将爬出肮脏的洞窟，重建城市……不久，地铁隧道中会再一次穿梭起银色的列车……”

“用剑与火来赢回世界……”这是米勒所坚信的，而我却心生疑念。我们已经把地面烧毁一次了，难道还要做第二次么？不管怎样，这把“火”现在握在我手上，一切由我来执行。回到车站，米勒上校分配起最终任务：乌尔曼留在D6发射中心，守护科学家弗拉德米尔；我和米勒则赶往奥斯坦金诺电视塔（Ostankino，世界第二高电视塔），在塔顶设置激光定位仪——540m的高度，使得那里成为引导导弹轰炸Dark Ones地面老巢的绝佳地点。

我抱起激光定位仪，走入列车，踏上了最后一段征程。

终章 高塔（Tower）

高塔与塔顶（Tower & Top）

米勒和我离开地铁隧道，爬上科罗廖夫大剧院（Korolev Performance Hall）。我们距离奥斯坦金诺电视塔很近了。地面上漫天飞雪，满目疮痍，我们与接应小队汇合，加入了与成群变异生物的激战。这，就是故事的开始……

一只飞龙盘旋过后，径直向我俯冲下来……我本以为死定了，米勒立即端起电磁枪，对着龙头连续猛喷，终于赶走飞龙。怪物群暂时分散开来，这是我们冲向电视塔的唯一机会。我和米勒立即向塔底冲去，一路上又遇到数只变异生物的阻挠。进入电视塔，米勒心生绝计，爬到电梯顶部，设法解锁了平衡栓，电梯开始缓缓上升。

电梯将直接把我们带到塔顶。几十年来，电视塔播出了成千上万条消息，而今天的消息是好是坏，完全取决于我们。一旦我们装置好激光引导系统，我们的任务就结束了。不过，计划出了点偏差……就当我们快要到达塔顶的时候，我突然坠下电梯，一阵天旋地转，我抓住了高塔的边缘，差点跌下塔去。“阿条，没事吧？”米勒在上面一层探出头

问道。确认我依然无恙后，米勒开始与乌尔曼联系：“呼叫乌尔曼，目标被很高的云雾覆盖着，我们要到更高层的地方去，完毕。”

“恶魔飞龙！快躲起来！”米勒大喊一声，我赶紧躲回身后狭小的电梯里。随后我在一片残破之中寻找通往上层的道路，那只飞龙不依不饶，不停骚扰着我。终于，我来到上层与米勒汇合。我们本以为甩掉了那只飞龙，不料，那飞龙冲破围栏，直接扑倒米勒上校，地上留下一大滩血迹，我见状举枪就射，飞龙嘶鸣着轰然倒地。受伤的上校无法继续行动，安置激光定位仪的最终任务就交给了我一个人。

我向上爬了一层，隔空跳上一段腐锈的铝合金梯子，这梯子非常不结实，不到2秒钟，我手里抓住的踏棍就脱落了，我赶紧去抓下一根踏棍（反复按E），当我成功爬到上一层的时候，整个梯子都断裂了。身底就是500多米的高空，向下望去，心有余悸。转身进入电视塔内部，继续往上爬。由于20年的腐蚀，这些钢铁阶梯变得极不结实（QTE时连续按E即可）。

终于，我爬上了塔顶，整个莫斯科尽收眼底，Dark Ones的老巢也在高空之中暴露出来。我立即架起激光定位仪，调整激光方向，直指Dark Ones老巢。“信号很完美！”对讲机中传来乌尔曼兴奋的声音，“坚持一两分钟，我们即将控制导弹发射！”

突然间，我的耳边又一次响起Dark Ones的低吟……

缥缈幻界（Ethereal）

结局1：“他是来消灭我们的，快阻止他！”

视线再次清晰的时候，我来到一个奇怪的幻境。四周都是无限的深渊，但每当我迈出脚步，地板就会自动冒出来。四面黝黑的岩壁上有四扇门，我试着打开它们，前三扇门不是假门就是通向无底深渊，当我打开第四扇门的时候，里面居然是身后冒着红光的愤怒的Dark One。我想转身逃跑，身体却被吸了过去……画面转到现实，我发现自己站在塔尖的边缘——原来Dark One想把我推下高塔！画面再次模糊，我又一次掉入幻境。这次是黑色岩石砌成的狭窄长廊，我不停地朝着没有Dark Ones的方向狂奔，画面突然一闪，我又跌入了另一个幻境。在不断变幻的洞穴中，我永远不知道前方是什么情况，因为只有我到达那里，那里的岩石才会旋转着拼合成洞穴。渐渐地，地面变得不连续，我小心地跳过那些间隙。不久画面再次闪烁，现实与幻境交错之中，我居然看到了……

那是猎人！他扔给我一把左轮，随后说出那句经典的台词：“如果是敌人的话，你就杀了他。”我转过头去，Dark One渐渐逼近。举枪，瞄准，射击！我毫不犹豫地射倒了他，精神攻击终于停止了。清醒后，我发现自己趴在塔顶，手里居然握着猎人的左轮手枪！难道猎人还活着？难道猎人找到了进入Dark Ones精神幻境的方法？我无论如何都无法解释这一切，爬起身来，激光定位仪旁居然有一具Dark One的尸体！还好，激光定位仪并没有被损坏。

“阿条，导弹起飞了！”我转过头去，看到三枚导弹缓缓升起，划破长空，精确命中如火山口般的Dark Ones老巢，整个大地陷入一片火海之中。

一位智者曾经说过，“谁能以对同胞的爱来引领一场战争，谁就能击败自己的敌人。”我所引领的战争，则是为了保护自己的家人和朋友，是为了保护我们的家园——地铁。我们赢了，不过，今天，我有些疑惑：当我们把Dark Ones在地表上烧成灰烬的时候，是不是也遗失了什么？……

结局2：“他能听懂我们！”

随后我跌入幻境。在穿过三个幻境之后，我看到了猎人。他扔给我一把左轮手枪，转过身来，愤怒的Dark One步步逼近，我犹豫了一下还是扣下了扳机。“为什么？给我答案！……”那只Dark One倒下时质问我。我不知道做出的选择是不是正确的，不等多想，画面回到现实，耳边响起了可汗曾经对我说过的话：

“暴力只能还之以暴力，战争只会滋生新的战争，死亡总是带来更多死亡。想要打破这个平衡，你必须敢于质疑。”

“距离导弹发射还剩20秒！”耳边响起系统提示女音。

爬起身来，我发现刚才那个Dark One，奄奄一息，很不甘心地把手伸向激光 定位仪，但无奈够不到。“阻止……死亡……拯救……生命……他并没能理解我们……”他用残存的力气说完这句话，咽下了最后一口气。

看着这具Dark One的尸体，我突然发觉——Dark Ones从来都没有显示出敌意，他们只是试图去接近人类！这一次攻击了我，那是因为被逼上了毁灭的边缘。甚至，过去有很多次，他们还帮助了我！所谓的“精神攻击”只是“精神接触”而已，这是嘴巴退化的Dark Ones的高级交流方式——而人类出于对未知事物本能的恐惧，总是提前开枪攻击。

继父是对的，Dark Ones确实是新物种，强烈核爆中，大部分人类倒下了，但有一部分站了起来，他们正是从人类进化而来的Dark Ones。

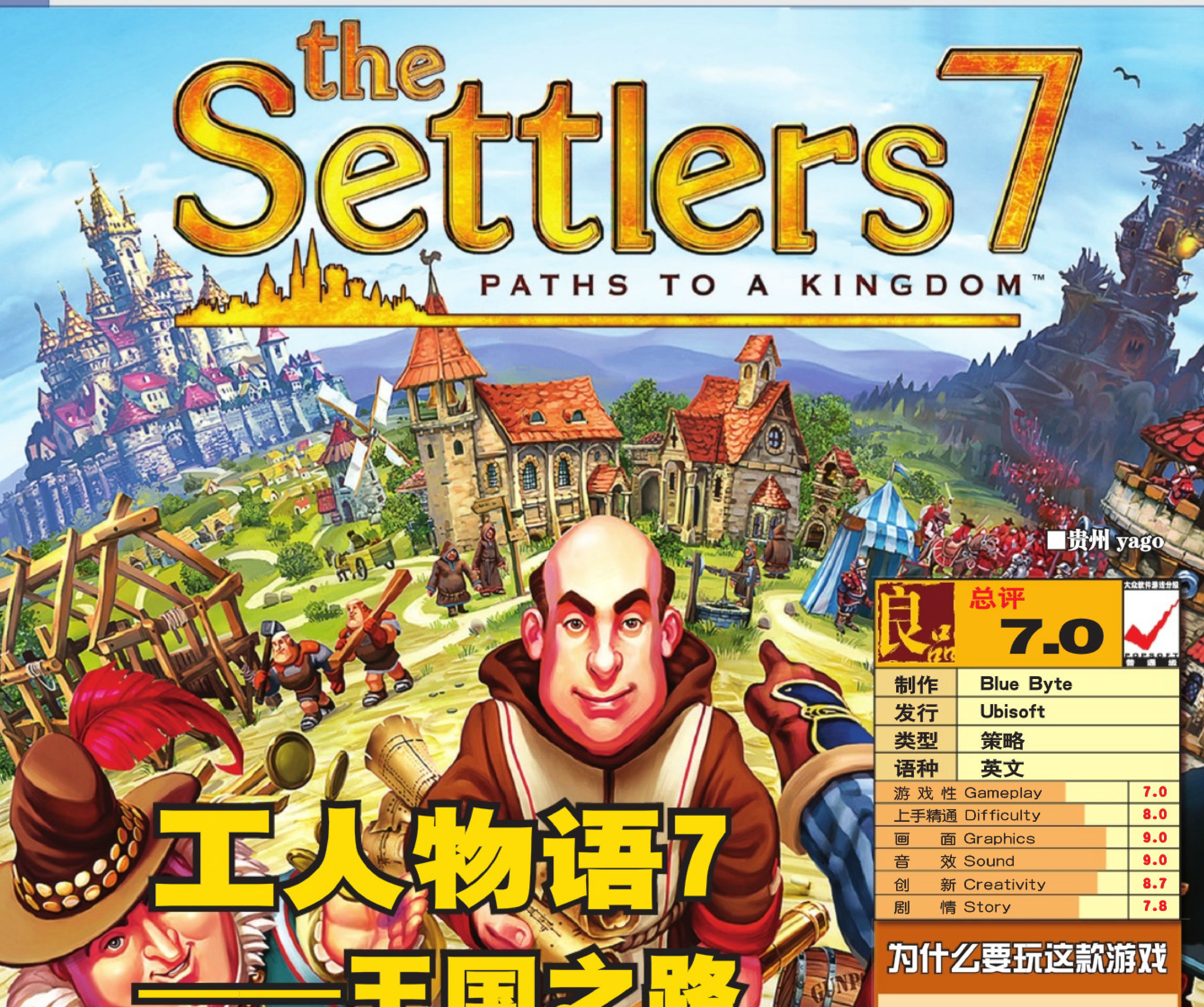

结局1：Dark Ones老巢葬身于一片火海之中


结局2：人类与Dark Ones迎来共同的曙光

“5、4、3、2……1！”最后关头，我举起刚才杀死Dark One用的同一把左轮手枪，开枪射毁激光定位仪，定位仪坠下塔底摔了个粉碎。“我们渴望和平……”塔底的Dark Ones看到这一幕，心存感激，用精神和我交流着。

导弹最终没有发射。

我记得《时间机器》的作者H.G.威尔斯曾写道：“如果我们不终结战争，战争将终结我们。”不管怎样，我终结掉了自己的战争。我无法解释为何会选择放生，但在这一刻我明白了，一路上，他们一直不遗余力地与我们沟通。我不知道，自己是不是第一个与Dark Ones沟通的人类，但我知道，自己肯定不是最后一个。未来——人类与Dark Ones共同的未来，如地铁隧道般，在我们眼前延展开来…… P



■贵州 yago

良	总评 7.0
制作	Blue Byte
发行	Ubisoft
类型	策略
语种	英文
游戏性 Gameplay	7.0
上手精通 Difficulty	8.0
画面 Graphics	9.0
音效 Sound	9.0
创新 Creativity	8.7
剧情 Story	7.8

为什么要玩这款游戏

《工人物语7——王国之路》是工人物语系列最近推出的革新之作，本作对玩家的物流管理水准提出了更高难度的挑战，扩展建筑设定使经济模块的建设更为机动灵活，军事、科技、贸易三大路线的多元化发展方向丰富了游戏内涵，新引入的胜利点任务模式强化了竞争机制，游戏节奏因此变快许多，原先慢节拍的模拟经营现在也有了争分夺秒的火药味，游戏内置的强大联网功能预示着“工人物语”系列也在向网络化方向发展。本作采用的全新图像引擎带来了精细入微的画质和各种时髦的光影特效，在高端显示效果下大尺寸多城镇的地图更显风光旖旎，美不胜收的自然景观在优雅的背景音乐衬托下，宛如一件令人震惊的艺术品。

游戏心得

声望功能（Prestige Options）

声望功能共有三系12项，玩家通过修建声望建筑可积攒声望点数，每5点升一级声望，每一级声望只能激活一个项目。声望建筑有大中小三种，每种都只能增加1点声望点数，比较之下中型声望建筑最划算，只要1金币1石头。正常情况下一般都先激活第二系的要塞、出口商会和教堂。要塞意味着军事战争路线，出口商会意味着贸易路线，教堂意味着科技路线。以教堂为核心的科技路线是快速发展的最佳选择，教堂出的僧侣不但可用来研究科技，还能派出去以宗教手段说服中立城堡投降，招募僧侣所需的啤酒初期很容易就能获得。以下是声望功能的详细说明：

建筑师（Constructor）：激活建筑屋。

清除森林（Forest Clearance）：允许玩家通过直接点击清除森林。

民居升级（Residence Upgrade）：允许民居升级提高容纳人口上限。

防御工事升级（Fortification Upgrade）：可将防御工事升级为石质。

要塞、出口商会和教堂（Stronghold, Export Office and Church）：允许建造要塞、出口商会和教堂，可分别招募士兵、商人和僧侣。

教堂升级（Church Upgrade）：允许升级教堂招募中高级僧侣。

出口商会（Export Office Upgrade）：允许升级出口商会招募中高级商人。

要塞升级（Stronghold Upgrade）：允许升级要塞招募骑兵和炮兵。

修道院升级（Abbey Upgrade）：允许将教堂升级为大修道院。

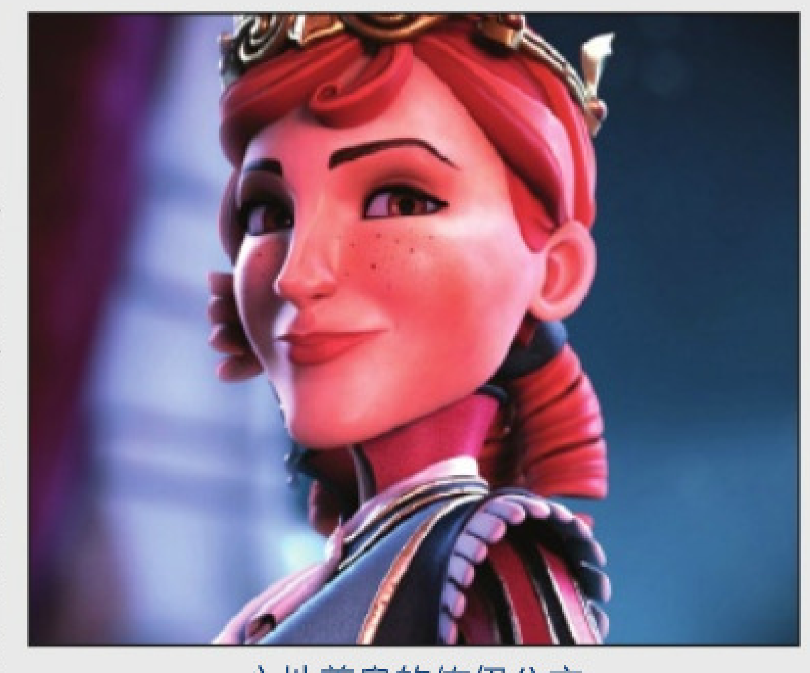
街道升级（Street Upgrade）：允许升级街道为石质并提高工人移动速度。

地质学家（Geologist）：可指定采掘屋的矿工为地质学家，地质学家可缓慢恢复矿产储量并随机发现石头。

库房升级（Storehouse Upgrade）：允许升级库房扩大装货量。

科技树（Technology）

本作科技树是一张纵横交错的蜘蛛网图，玩家必须先研究与科学、工艺、农业三系出发点相邻的基础科技项目，然后才能沿着线条研究其他新科技。如果线条节点中有某项科技被敌人抢先研发，则己方不能再研究此项科技，也无法通过此节点研究后续科技，玩家同样可以利用这点抢占科技树节点封堵敌方研究工作。通常情况下开局必抢三项基础科技——装饰、操练、强力行军，因为它们都能提供宝贵的声望点奖励。研究科技需要派出指定数量和类型的僧侣前往地图上的相关修道院，招募初级僧侣需要啤酒，招募中级僧侣需要书籍，招募高级僧侣需要戒指。以下是各系科技树的详细说明：


心地善良的佐伊公主

科学系

装饰（Ornamentation）：需3初级僧侣，立即获得10点（2级）声望点数。

计件工作（Piecework）：需4初级僧侣2中级僧侣，所有民居和贵族民居的扩展作坊工作速度翻倍。

地质学（Geology）：需3初级僧侣，采石工人生产周期缩短为原先的40%，其他矿工生产周期缩短为原先的60%。

工艺系

强力行军（Forced March）：需3初级僧侣，立即获得5点（1级）声望点数，部队移动速度翻倍。

操练（Exercise）：需3初级僧侣，立即获得5点（1级）声望点数，部队回血速度提升5倍，征兵速度提升2倍。

强化（Reinforcement）：需4初级僧侣2中级僧侣，防御工事耐久度增加50%。

农业系

森林学（Forestry）：需3初级僧侣，植树工、伐木工、锯木工生产周期缩短为原先的55%，树木重新生长的时间缩短为原先的40%。

畜牧业（Animal Husbandry）：需3初级僧侣，养猪人、牧马人、牧羊人的平均生产周期缩短为原先的45%。

水产业（Aquaculture）：需4初级僧侣2中级僧侣，不可耗尽的渔场资源量+5并能自行恢复，渔夫生产周期缩短为原先的44%。

其他科技

望远镜（Spyglass）：需4初级僧侣1中级僧侣，可查看敌方军队和经济的关键数据。

卫生学（Hygiene）：需5初级僧侣2中级僧侣1高级僧侣，民居人口容量+2，贵族民居人口容量+4。

工程学（Engineering）：需5初级僧侣2中级僧侣1高级僧侣，修造建筑不再需要消耗工具。

纯度法案（Purity Law）：需5初级僧侣2中级僧侣1高级僧侣，酒馆中用4单位啤酒可换回2金币。

建筑学（Architecture）：需5初级僧侣2中级僧侣1高级僧侣，建筑工工作速度翻倍，所有建筑升级所需材料减少。

冲锋攻击（Charge Attack）：需5初级僧侣2中级僧侣1高级僧侣，长矛兵伤害+40%，骑兵伤害+50%。

词典（Dictionary）：需5初级僧侣2中级僧侣1高级僧侣，研究科技所需的僧侣数量减少三分之一。

稻草人（Scarecrow）：需4初级僧侣1中级僧侣，谷仓和磨坊工作速度翻倍，农田耕作周期减半。

弹道学（Ballistics）：需4初级僧侣1中级僧侣，火枪兵、炮兵和炮塔伤害+33%。

胜利点（Victory Point）：需9初级僧侣7中级僧侣5高级僧侣，研究后完成1个胜利点任务。

经营要点

《工人物语7》本质上其实是一款极具深度的物流管理模拟游戏，玩家不需要彻底消灭敌人或摧毁所有敌城，只要能抢在对手之前完成指定数量的特殊任务就可以获得胜利，通向胜利的道路分为军事、科技和贸易三大分支路线。不管选择哪一种路线，玩家都必须保证麾下领地经济的稳定发展，良性发展的基础正是多条物流链编织而成的经济模块，物流链是否合理有效直接关系到相关模块的生死存亡，从而决定整体经济的成败。

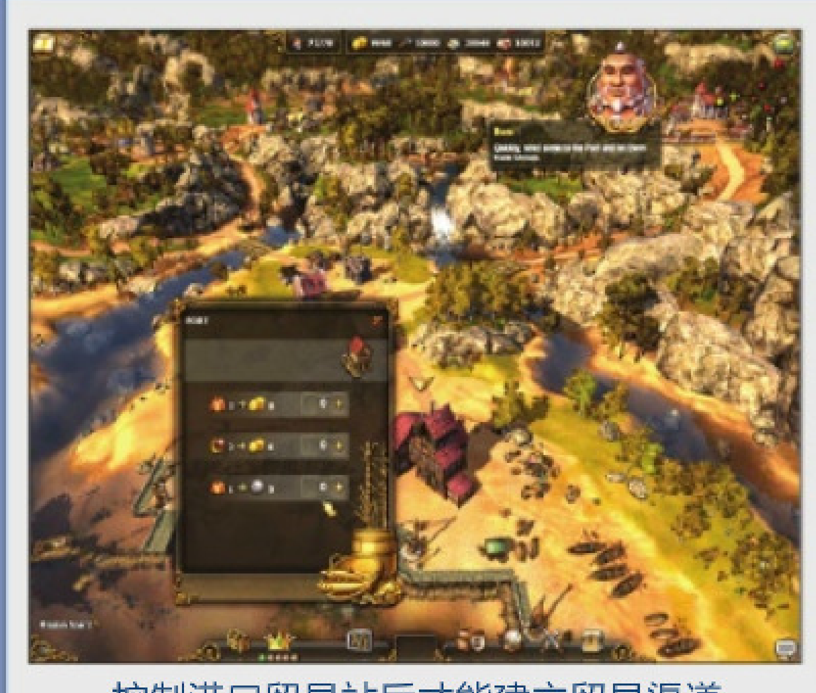
1.搞好一拖三的运作模式

与历代前作相比，本作结构变化非常大。游戏中大多数建筑都采用了一拖三的运作模式，即一座主建筑周边可以扩建三座生产性质的副建筑，例如一座农庄周围可以扩展修建三座谷仓，也可以建一座养猪场加两座谷仓，也可以建一座养猪场、一座谷仓和一座磨坊。通常情况下建议一座主建筑最多只挂两座相同的生产建筑，否则就会因为原料短缺导致生产停顿降低效率。

2.弄清原料与产出的关系

要玩好这款游戏，玩家必须搞清楚各种生产建筑运作所需的原料和输出产品。比如谷仓需要周边有肥沃空地才


占领敌城的倒计时


控制港口贸易站后才能建立贸易渠道

能产出1单位稻谷，养猪场需要1单位稻谷和2单位水才能产出1单位肉。搞清楚生产体系的大致流程后，玩家才能根据自己的发展趋向合理安排相关建筑，比如决定走贸易路线就应造水井、农庄扩建羊栏，造民居扩建毛纺场，贵族民居扩建制衣厂。本作的另一特点是向主建筑供应肉食可显著提升生产效率，民居在默认工作模式下只能将1单位原材料制成1单位产品，但如果向民居供应普通食物后进去1单位原材料出来的就是2单位产品，如果向民居供应高级食物那就是1变3的比例。贵族民居默认为需要普通食物供应，改为供应高级食物后也能产生1变2的奇妙效果。矿屋的采掘作坊也是相同原理，初期矿产不足时完全可以用这个办法刺激产量，利用有限的资源满足升级需要。

3.掌握采矿的窍门

矿屋的摆放位置通常应尽量靠近矿点，同时还要修路打通与库房的连接。在声望菜单中激活地质学家功能后，采掘作坊里的矿工可以转变为地质学家，地质学家能缓慢恢复除石头外所有的矿产资源的储量。每座采掘作坊只有一名工人，因此对某些珍稀矿点可修建一座矿屋扩展两座相同的采掘作坊，其中一座采掘作坊出工人采矿，另一座采掘作坊的矿工转职为地质学家，专门恢复矿点储量。地质学家虽然不能回复石矿储量，但在勘探其他矿产时会随机发现数量不等的石头，也算是一种补偿性设定。铁锭的生产体系较为复杂，必须有一座铁矿屋，一座煤矿屋，还得有一座熔化屋用烧煤将铁矿熔为铁锭，如果再加上两种矿产配套的地质学家，那就需要至少五座采掘作坊。

4.规划好以库房为中心的物流链

以前那种越多越好的规模化经营概念在本作中只能是自取灭亡，以个位数为流量的物流链极其脆弱，作坊工人和库房搬运工均有数量限制和严格分工，材料太少当然会导致生产线瘫痪，某种材料多了也会让库房搬运工频繁跑动，库房容量得不到最优化利用。库房是本作物流链的重要节点，当生产建筑需要某种材料时，工人会自动从最近的库房抱来材料，如果本城没有这种材料，那就会从其他城市的库房接力传送运过来，因此所有生产建筑都应以库房为核心呈辐射状放置，尤其需要原材料才能生产的建筑更应靠近库房，城镇规模扩大后可以增修多座库房并及时升级提高容量。

5.没有金币是万万不能的

即使不选择军事路线，玩家同样也需要足够兵力自保，招兵买马需要金币，贿赂收买中立城堡同样也需要金币，如何多快好省地赚取金币是本作中的重要课题。初期最快挣金币的路子是生产啤酒拿到酒馆里换金币，一座农庄扩展一座谷仓，一座民居扩展一座酿酒坊，再有口水井就可以生产啤酒。酒馆里啤酒换金币的汇率是4:1，要有足够产量才能保证效益，建议一座农庄挂两座谷仓，一座民居挂两座酿酒坊，民居供应高级食物提高产量，这样组成的一条啤酒生产线效率最高。但要追求长期稳定的金币收入推荐贩卖成衣，以农庄羊栏、民居毛纺场和贵族民居制衣厂组建成衣生产线。有了商人才能在贸易大地图上开辟商路，当然还要保证通向港口贸易站或市场的道路畅通无阻才能建立正常运作的成衣贸易链。虽然中间步骤过于复杂，但3单位成衣可换6金币，长远来看比啤酒生意划算多了。相似的还有戒指生意，2个戒指可换6金币，不过制造戒指需要金、铁、煤矿，与成衣相比对外界资源依赖性太大。走贸易路线必须先在声望菜单中激活出口商会，招募初级商人需要成衣，招募中级商人需要戒指，招募高级商人需要车轮和马匹。贸易地图的操作方式与科技树大同小异，随着出口商会的升级，通过贸易可以换取需要的物资，甚至可以得到随机宝箱和胜利点任务。



6.军事发展决不能是无条件的

军事路线是三种发展模式中最吃力不讨好的。首先招募军队需要大量金币决定了玩家不可能走纯战争路线，通常必须先走贸易路线，建立稳定金币来源后再转军事路线。其次本作战斗设定明显侧重防御，轻易升级建起的木炮塔需要10名火枪兵才能突破，在没有炮兵的情况下石炮塔或石城墙会给进攻部队造成重大伤亡，发展到后期炮塔城墙林立，开疆拓土的难度越来越大。一支能征善战的部队需要擅长远程火力的将军带队，还要有扛旗手、炮兵、骑兵等诸多兵种，兵力总数也不能太少。招募高级兵种需要的马匹、车轮、武器等物资需要成熟的经济模块才能提供，科技树里的很多科研项目同样对部队战斗力有显著影响，由此可见要想通过军事路线获得胜利必须有贸易、科技以及物流经营三方面的强力支持，在资源缺乏或对手众多的情况下穷兵黩武绝非明智选择。


战争意味着高成本的挥霍

战役攻略

在和平繁荣的年代，坦德瑞国王或女王头上通常有一顶人民之冠，这顶王冠象征着老百姓对仁德之君的由衷爱戴。但近年来，残忍和贪婪的暴君们反复蹂躏着这片土地，坦德瑞山河破碎民不聊生。原先的国王鲍德拉斯被沃夫林爵士逐

出国境，因为没有合法的王位继承者，人民之冠被收入库中等待仁君再现。坦德瑞的政局动荡引来周边势力关注，邻国国王孔莱丁派出女儿佐伊公主（Zoe）来夺这无主的花花江山，佐伊公主满怀救民于水火的慈悲心肠踏上了征服之路。

殖民曙光（The Dawn of Settlements）

佐伊公主来到边境小镇孟菲登（Mohnfelden）找到父王昔日老友博斯（Bors），博斯答应帮助公主成为坦德瑞女王。


充满幽默感的列阵战斗场面

本关开始博斯将作为顾问教授游戏基础操作知识，玩家需先按住鼠标中键向上滑动，再向右滑动一次完成视角切换教学。接着再按住鼠标中键，通过持续滑动使视角旋转360度；上下拨动鼠标中键滚轮放大和拉远视角；最后点击主画面左上角的概览键从高空俯瞰整个关卡大地图。

接下来的任务是生产2单位石头，先在东南方向石山路边修一座矿屋（Mountain Shelter），点击下方菜单栏上的建造图标，选取矿屋后放置建筑，或直接点击空白地面也可弹出建造菜单，旋转鼠标滚轮可以转动建筑朝向，最好将门开在大路旁，否则还要点击门前地面修路。矿屋落成后点击绿色箭头打开扩展建筑界面，选择建造采石场，竣工后稍等片刻即可完成采石任务。找块路边地修一座民居（Residence）提升人口上限，然后在森林边上建一座林屋（Lodge），扩展建筑选择伐木场和锯木厂各一座，稍等片刻就能生产出完成任务所需的2单位木板。等待期间可以同时修建一座库房完成另一任务。



摧毁敌城外围的木炮塔

博斯向公主建议，对沃夫林爵士的爪牙拉米雷兹（Ramirez）设在附近的村镇采取军事行动。先建农庄生产面包，扩展建筑修谷仓和磨坊各一座，在已建的民居扩展建筑中选修烤面包屋。有了面包就可以招兵买马发动攻击，但此时人口上限太低招不了多少兵，建议增加几座民居，然后在酒馆里至少征募10名长矛兵。点选己方城堡上的将军头像，将鼠标移到敌方城堡建筑上，当鼠标变为刀剑交叉的战斗图标时点左键确定，己方将军会率麾下现有部队离城出战，两军对阵兵多者必胜。打败敌军后己方将军进入对方城堡，城头上会出现一个以宝剑为指针的倒计时刻度盘，指针走到尽头即可完成占领。

战斗结束后，佐伊与博斯交谈了解到沃夫林爵士（Lord Wolvering）和拉米雷兹都是祸害国家的罪人，她听说国王鲍德拉斯也是暴君，但博斯解释这是百姓的误解。

武者之迎（Warfarers Welcome）

布内姆（Brem）是个资源匮乏的小镇，佐伊公主将以此为基地夺取北面拉米雷兹控制的金矿城。

开始先造两座民居将当前人口数提升至15，接着在河边靠近鱼资源的地方建林屋，扩展建筑出渔场。解决粮食问题后在酒馆征兵，当士兵数达到6人后出动人马攻击东北方中立村镇，攻占城堡后需要建立金币生产体系并制造至少6枚金币。新占领的村子附近有金矿和煤矿，造矿屋扩展建筑出采金场和煤场，建贵族民居扩展出铸币厂，新村子中央位置再修座库房方便物资存储，等候片刻就能造出6枚金币。之后调动部队攻占新村西北方向的另一座中立村镇，这里周围有很多野兽资源，必须有肉食才能招募火枪手之类的高级部队。生产两座林屋，扩展出猎场，再建一座贵族民居，扩展出屠宰场，加座仓库方便物资存储，产出高级食物后即可开始在酒馆里招募火枪手，如果人口上限不足可在起始基地修造贵族民居。招足10名火枪手后向北面拉米雷兹的金矿城发起总攻，过边境后先以火枪手和敌方防御炮塔对射，突破防线后还要和城堡内的敌兵进行决战，胜利后夺取城堡。

气急败坏的拉米雷兹警告佐伊公主，他的主子沃夫林爵士可没这么好对付。

新人崛起（Novice Rising）

邪教徒拉斯潘（Raspun）和他的恶龙会企图窃取远古图书馆里的知识，博斯建议佐伊公主抢先派出僧侣取得这些技术知识。

开始要修一座教堂，先打开建造菜单，在第三栏里选取大型声望建筑，连建两座将声望级别提升到二级。此时点击建造按键旁的皇冠图标打开声望菜单，激活左列中间的要塞、出口商会和教堂建造图标，此后即可在建造菜单里修筑教堂。招募初级僧侣需要啤酒，在沿街地点修建水井，普通民居的扩展建筑中也有了酿酒坊选项。招募三名初级僧侣后，选取地图正上方的远古图书馆主建筑，在弹出的说明界面中可以看到派遣三名初级僧侣前往图书馆协助研究的任务，点击派遣后等待片刻三名初级僧侣会自行抵达图书馆完成任务。此后菜单栏右侧出现科技研究树图按键，点击进入后可看到正下方是工艺修道院，正右方是科学修道院，只能以修道院为起点沿线逐个研究科技项目，不同科研项目图标下列出的僧侣数是研究该科技所需的条件，当条件满足后点击科技图标可以看到旁边出现一个百分比倒计时蜡烛，当蜡烛上的读数为零时，研究工作即告完成。研究弹道学项目期间扩建城镇提升人口上限，出兵攻占东面中立村镇夺取肉食资源，注意部队配制全招火枪手。完成弹道学研究后，起兵进攻西北方敌镇，过桥和上山前各有一座炮塔，



成功修建教堂

火枪手弹药耗尽后会自行撤退，因此可能无法一次拿下。耐心积攒兵力发动两次进攻摧毁挡路炮塔，最后再与城堡中的守军近战，占领城堡后过关。

贸易学徒（The Trading Apprentice）

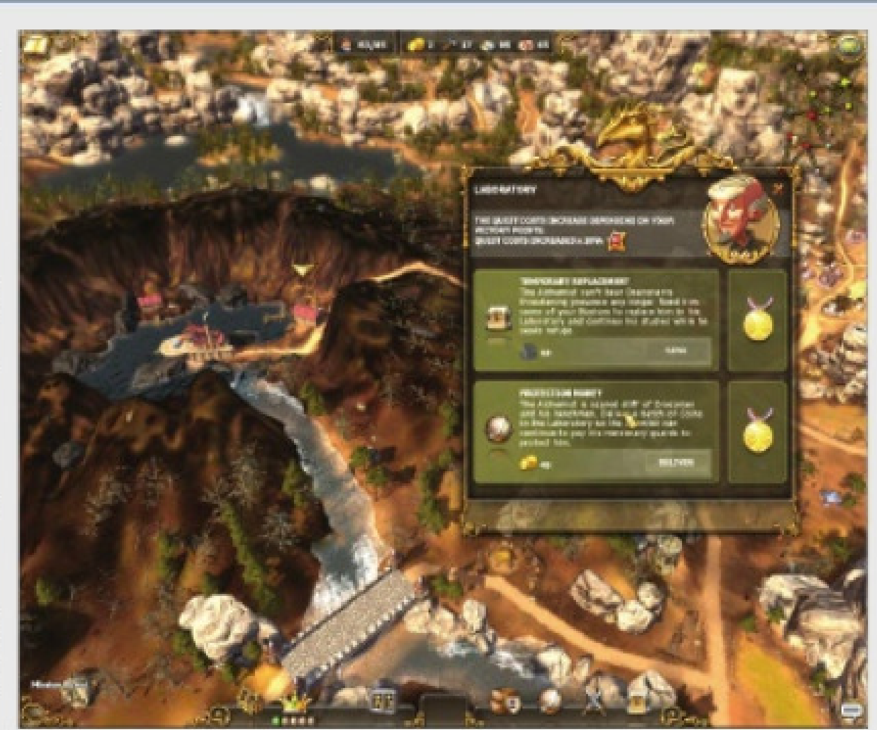
恶龙会封锁了海滨港口温特林（Winterlin），佐伊公主必须打通这条唯一的海上贸易通道，在与博斯的交谈中得知拉斯潘原先竟是帝国部队将军，因与国王鲍德拉斯政见不合而投靠恶龙会。

本关战略目标是打通前往南面港口的道路，沿途两侧有若干炮塔和中立城堡，开局先出兵过桥攻占西南面中立城堡，夺取石头、煤和金矿资源。修建两座声望建筑，激活并建造教堂，生产啤酒招募初级僧侣完成弹道学研究。准备完毕后向南面边境的炮塔发动进攻，摧毁炮塔后攻占拉斯潘的城堡解除封锁，注意还需要继续攻击海滨港口的中立城堡才能真正夺得控制权。本关因为石头奇缺，占领的新地盘内石矿资源数量也很少，一定要预留足够石头修建过关必需的教堂和出口商会。占领海港后立刻建矿屋和采石场，然后才是库房，最好把出口商会也放在这里，离港口贸易站越近越好。此时后方可以启动成衣生产线，造农庄出羊栏，民居出毛纺场，贵族民居出制衣厂，注意别忘了水井。有了成衣才能在出口商会招募两名初级商人，点击右下栏新出现的地球仪图标进入全球贸易界面，点坦德瑞左侧邻国卡片建立以成衣换石头的贸易路线，两名初级商人抵达邻国后港口贸易站里出现成衣换石头的新选项，再招募个初级商人随便做一笔成衣换石头交易即可完成当前任务。这之后来自地图东面的拉斯潘军队会每隔八分钟对高地城堡发动一轮进攻，迅速造声望建筑激活建筑屋和防御工事升级功能，在高地城堡造一座建筑屋并升到第二级。双击城堡后看到弹出界面左下出现升级和维修两个新按键，升级可使境内所有木楼炮塔变为石质多管炮塔，维修可恢复所有防御工事的耐久度。只要抓紧时间，即使是木楼炮塔也能打退拉斯潘的第一波进攻，完成升级和维修后结束本关。



贸易大地图

一败涂地的拉斯潘并不服气，他坚持认为有熟悉自己的人在暗中帮助佐伊公主。



炼金术士研究所需要任务援助

可怕对手（A Formidable Adversary）

佐伊公主的下一个对手是沃夫林爵士麾下黑骑士德拉科瑞恩（Dracorian），在本关地图中部的环形山中有一座炼金术士研究所。

开局需要先拿下西北方的金矿区，这个任务不用战斗，只是为了练习贿赂。点取金矿区的中立城堡，在弹出菜单中点击贿赂选项，然后在基地出口商会中招募一名初级商人，商人会带着所需金币前往中立城堡将整个金矿区买下。利用现有声望点数正好可以激活教堂、道路和地质学家，在基地造教堂升级科技，先招募12名初级僧侣，然后以和贿赂相似的宗教说服方式夺取东北方中立区获得煤和铁矿资源。之后开始全面发展经济招募火枪兵，对于非石头类矿产资源可修建额外矿屋，在扩展建筑中将工人变为地质学家，派地质学家前往指定矿点勘探有可能缓慢恢复矿产储量。耐心等待火枪兵到16人以上后向北面德拉科瑞恩控制的区域发起进攻，突破炮塔后攻占城堡打通与炼金术士研究所的道路。点击研究所向其输送10名初级僧侣和40金币，完成援助任务后，炼金术士成功逃离德拉科瑞恩的控制。

欣喜若狂的博斯似乎对德拉科瑞恩充满刻骨仇恨，他向佐伊公主解释称德拉科瑞恩背叛先王鲍德拉斯实属罪大恶极。

帝国扩张（Expanding an Empire）

德拉科瑞恩逃回沃弗登地区后招募大批军队准备阻挡佐伊公主，如果能彻底击败他可大幅削弱沃夫林爵士的势力。



一场精彩的悲剧

《工人物语7——王国之路》出自一个具有悠久历史的老品牌系列，但它却出人意料地充满了新颖的活力——全部推倒重来的程序引擎，与历代前作截然不同的经营结构，专业化的物流管理，模拟类游戏中少见的快节奏竞争机制和多元化发展路线，所有这些都会让有幸品味它的玩家惊叹不已。遗憾的是这仍然不是一款完美的作品，唯一的问题出在引擎。新引擎带来了如梦如幻的观赏级画面，但似乎没有人关心引擎的优化工作，尺寸较大的地图，过长的游戏时间都可能导致程序崩溃，内存不大显卡稍逊的机器总会因为各种莫名其妙的错误跳回桌面，让不少可怜的玩家几乎陷入疯狂。这本来是一款游戏性极佳的作品，但频繁的程序错误把大量满怀热情的玩家拒之门外。即便没有崩溃跳出的折磨，每隔10分钟还有一次自动存盘导致游戏出现宛如死机的漫长凝固，最最可怕的是玩家竟然无法在功能菜单中关闭这个自动存盘功能。如果没有各种第三方开发的功能补丁，要顺利通关还真是一个漫长而遥远的目标。毋庸置疑，这是一款制作精良的上等作品，但是，恐怕只有配置极高、耐心极佳、运气极好的人才有资格领略这款游戏的全部精彩，对更多的玩家而言，这真是一场悲剧。

BLACKSMITH


开局就有10名骑兵


本关共有6个胜利点任务

本关地图左上方的魔法森林区域内有一株狼人巨树，点击后可看到狼人给予的三个任务，选择完成这些任务可以得到各种援助。开局后免费获得10名骑兵，同时接到赢取至少三个胜利点和以武力攻占任一区域的任务。点击菜单栏正中的星状图标可以看到六个胜利点任务，鼠标悬停在各任务条上中间会显示任务条件，胜利点任务分为锁定和动态两种，锁定任务一经完成即成定局，动态任务即使完成后仍可能会因为对手赶超而失效。本关敌我双方无论谁先完成三个任务都会激活三分钟倒计时，倒计时结束则完成三个任务的一方宣告最终获胜。本关六个胜利点任务分别为：将10单位高级食物送至狼人巨树可完成锁定任务“魔法森林”；先攒足25个金币并且金币总数超过对手可完成“银行家”任务；先招募到20名士兵并且总兵力超过对手可完成“陆军元帅”任务；以军事征服、宗教说服或金币贿赂等方式占领有胜利点标志的地区可完成“特区”任务；占领至少三处区域并且地盘总数超过对手可完成“皇帝”任务；声望级别超过对手并且至少达到5级可完成“太阳之王”任务。本关敌人会主动进攻，建议开局量产啤酒，在酒馆中用啤酒换金币即可解决征兵资金问题。啤酒还可以用于招募僧侣，招满12个就派出去宗教说服中立方城堡抢地盘。如果敌方抢攻中立城堡，待其得手后立刻发动进攻，此时中立方境内炮塔全毁，且敌军元气尚未恢复，轻而易举就能摘取胜利果实。

通关后博斯为胜利欢欣鼓舞，但佐伊公主却因为没抓到德拉科瑞恩而郁闷。

草场风暴（Storm over the Meadows）

逃跑的德拉科瑞恩最终被擒获，审讯过程中他怒斥佐伊公主贪婪成性，并宣称自己将不惜一切代价保卫祖国。德拉科瑞恩的姐姐罗文（Rovyn）也是一位有名的武士，为了救出被俘的弟弟，她率领强大军队向佐伊公主发起进攻。

从本关开始所有建筑、功能和科技全部开放，敌人也会更加主动进攻。本关不再有主线任务，敌我双方先完成四个胜利点任务者获胜。开局罗文带17士兵从地图右侧登场，玩家基地在地图中央，罗文会迅速夺取沿途中立区域并最终向玩家基地发起进攻，初期没钱招兵，发展经济需要时间，挡住罗文的要诀是开局马上花9单位木板升级城堡，完成升级后基地周围会竖起一圈木墙，之后还可以激活声望建筑升级为石墙，在罗文获得炮兵之前的很长一段时间内，玩家基地都是非常安全的，可以放心发展经济，保持啤酒稳定供应，教堂量出僧侣以宗教说服手段向地图左侧扩张夺取各种资源。在地图左侧有一处皇家天文观测站，点击主建筑会出现三个任务，派兵攻占观测站可完成胜利点任务；输送五匹马可获得资源奖励；输送10名初级僧侣可召唤雷电风暴轰击敌方最富庶区域。本关胜利点任务共有六个，夺取天文观测站的“皇家观测站”是锁定任务，还有个“大都市”任务要求工作人口至少达到25并超过对手，其余四个任务“特区”、“皇帝”、“陆军元帅”、“太阳之王”都和前一关相同。注意当罗文向基地右下方的中立区域发动进攻时，果断实施趁火打劫战术，将罗文夺取的地盘抢过来，只要守住东部的这条咽喉要道，击败罗文只是个时间问题。

朦胧之地（The Foggy Fields）

沃夫林爵士与马苏兹主教（Bishop Matheusz）原本是死对头，佐伊公主兵临城下之际这两位还在相互对峙。

本关为三国鼎立局面，率先完成五个胜利点任务即可通关。己方基地位于右下角，左上黄色是沃夫林爵士，右上绿色是马苏兹主教，两个老家伙自相残杀打得热闹，但兵力并不多，一座木炮塔都能挡住，玩家不妨坐山观虎斗或伺机趁火打劫。开局仍然先升级木墙，造声望饰物激活相关建筑，先建出口商会，尽快向左下推进夺取港口控制权并开通贸易路线，建立成衣流水线体系，后期还可升级激活中级商人开拓更多更远地区的贸易市场。本关共有10个胜利点任务，“迷雾沼泽”是锁定任务，要求玩家派兵进攻地图中部的迷雾沼泽占领黑色妖树。“知识源泉”要求完成至少3项科技研究并且科研总数超过对手，“贸易公司”要求在贸易路线地图上建立至少5处贸易站并贸易站数超过对手，其余“陆军元帅”、“银行家”、“皇帝”、“太阳之王”、“大都市”等都和前面两关一样，另外本关有两处“特区”。注意本关敌人会争抢研究科技，如果玩家想通过科技提升声望级别就要先出教堂和僧侣攀科技树。

打败两位强力对手后，佐伊公主对无尽的战争产生了厌倦，博斯告诉她最终的胜利就在眼前。

百年和平（100 Years of Peace）

佐伊公主与沃夫林爵士与马苏兹主教在坦德瑞首都孔思德城（Kronstedt）再次展开较量，这两个对手分别位于地图右下和右上，对左上角玩家基地形成夹击之势。

地图中部有座未完工的大教堂需要输送指定数量工具，地图左下角有座圣坛需要输送高中低三类僧侣若干名，这两个都是锁定任务。基地内酒馆被树林挡住大门无法正常工作，必须等到声望菜单中激活铲除森林功能才能打通。本关通关目标仍然是抢先完成五个胜利点任务，在10个胜利点任务中推荐选择“修道院”、“银行家”、“陆军元帅”、“大都市”和“太阳之王”。不选以终极科研为目标的“天才”是因为马苏兹主教也会全力抢攀科技树，要胜过他必须消耗大量资源，总体来看得不偿失。开局已有现成教


派僧侣入驻城堡降低所受伤害


本关有德拉科瑞恩友军协同作战

堂，扩大啤酒生产线，量出初级僧侣夺取基地右上两处中立区域以及左下的一处中立区域，上方两点可连通贸易港口，后期做生意赚金币全靠这条线，下方一点是敌人来攻的必经之路，防守得当可保后方平安。重点发展教堂和僧侣，虽然不和对手抢科技树，但增加声望级别的三项科技还是要拿下。等到外围三点升级石质炮塔后总算站稳脚跟，注意可派初级僧侣入驻城堡降低所受伤害。酒馆恢复正常运作后招募价格最便宜的长矛兵，不是为打仗，是用来冲“陆军元帅”任务。后期全力积攒资源升级教堂到最高级，同时开辟书籍和戒指生产线，这两样东西可是招募中级僧侣和高级僧侣必需的材料。

战败后沃夫林爵士嘲笑佐伊太幼稚，但公主坚信自己所做的一切都是为了解救坦德瑞的黎民百姓。

父亲报复（The Father's Revenge）

凯旋回国的佐伊公主满心希望父王能授予自己坦德瑞女王的皇冠，但孔莱丁国王只赏给她一座城堡，国王的宝座却留给了自己的老友博斯，原来博斯就是被赶下台的前任国王鲍德拉斯！佐伊明白自己从头到尾被利用了，她救出即将被处决的德拉科瑞恩，两人逃回坦德瑞准备东山再起，孔莱丁国王派遣陆军元帅鲁德维格前来消灭自己的女儿。

佐伊的基地位于地图右上角山巅，居然还没有酒馆，德拉科瑞恩统领的黄色友军在左上角登场，正下方鲁德维格兵强马壮且有石墙防御工事，与其武力对抗难度很大。本关通关目标是抢先赢得六个胜利点任务，总共有14个胜利点任务，唯一值得欣慰的是佐伊与德拉科瑞恩的胜利点任务是合并核算的，德拉科瑞恩会从左侧化解鲁德维格向上发动的攻势，公主这边要尽快造教堂出僧侣夺取右侧路口据点。本关工具奇缺，所有扩张宝箱奖励都选择要工具。德拉科瑞恩不怎么冲科技树，对贸易竞争完全不沾边，利用这点抢先完成相关胜利点任务。地图右下角的白宫也有胜利点任务，那里的公主需要戒指，但她提出的数量非常大，如果不是别无办法建议直接忽略。把教堂升级到修道院，积极开拓贸易路线盈利，在市场卖戒指，在酒馆卖啤酒都能赚到不少金币，狂招廉价长矛兵冲数量也能拿下“陆军元帅”任务。

先王归来（The Return of the Old King）

得知陆军元帅鲁德维格战败的消息后，孔莱丁国王勃然大怒，他与鲍德拉斯联合出兵进入坦德瑞境内，这位父王企图以包围战术困杀佐伊公主。

本关通关目标为抢先完成六个胜利点任务，总共有15个胜利点任务。佐伊公主的基地在地图左上角，右上角是鲍德拉斯，左下方是孔莱丁国王，德拉科瑞恩的友军位于中央腹背受敌。佐伊与德拉科瑞恩的胜利点任务合并核算，孔莱丁国王与鲍德拉斯也享受同样待遇，两个老坏蛋既抢科技树又争贸易路线。开局先以教堂和僧侣快速占领中立区域，尤其路口关隘据点一定要尽快升级防御工事，中期保证经济稳定发展的前提下，升级要塞出骑兵炮兵，招个擅长远程攻击的将军带队，协助德拉科瑞恩向南猛压孔莱丁国王，如果战斗激烈的话杀死35名敌人即可完成的“大元帅”胜利点任务唾手可得，有炮兵直接突破孔莱丁国王的基地将其彻底剪除，之后二对一收拾鲍德拉斯就简单多了。北面的白骨教堂和右下角的巫婆魔塔也有胜利点任务，不过任务内容都是要派兵去动武，对方防守部队兵力会根据玩家现有胜利点数乘以20%提升，这意味着越到后期难度越大。

激战中德拉科瑞恩不幸受伤，但他自称伤势并不严重。

最后前线（The Final Frontier）

德拉科瑞恩的伤势恶化导致这位勇士无法出战，于是佐伊公主不得不独自迎战孔莱丁国王、鲍德拉斯和鲁德维格三名强敌。

通关目标是在16个胜利点任务中抢先完成七个，本关火山地形崎岖凶险，土地贫瘠不适合耕种和畜牧。开局己方基地位于左下，孔莱丁国王在左上，他会全力参与贸易路线竞争。鲍德拉斯在右上，他会侧重于军事进攻。鲁德维格在地图最右侧，他会抢攀科技树并大力发展生产线。仔细看地形可以发现鲍德拉斯和鲁德维格都在地图右侧，中间位置有三点中立区域是连接地图左右的枢纽，三位敌人的胜利点任务数合并核算，如果再像以前那样慢慢发展恐怕好汉双拳难敌众手，因此本关建议开局就征兵快速闪击上方孔莱丁国王，力争在最短时间内攻陷基地将其扼杀在摇篮里，如果等到炮塔遍地时就举步维艰了。与此同时招募一位将军带小股人马前往左右地图连接枢纽地区，以游击战术拖住鲍德拉斯的攻势，同时家里建教堂出僧侣，以宗教说服方式拿下右上角那座有木质围墙的山城，此城不但是胜利点任务，同时还是连通周边区域的制高点。本关NPC任务区域有三处，给左侧的石头巨人输送羊毛可完成胜利点任务，地图中下部的黑暗要塞需要武器，地图中上部的火山炎龙需要高中低僧侣若干名。打掉孔莱丁国王后继续走军事战争路线迎击鲍德拉斯，敌方兵力可能略占上风，但对手占地盘越多，需要分兵扼守的点也越多，以机动灵活的趁火打劫战术坐收渔利，努力在火炮出现前将鲍德拉斯连根拔起，等只剩鲁德维格一家时，最终胜利也就不远了。

坦德瑞人民拥戴的佐伊女王

击败所有的野心家后，佐伊公主与父王孔莱丁彻底决裂，百姓们取出尘封已久的人民之冠献给公主并推举她为坦德瑞女王，面对民众的热烈拥戴佐伊女王喜笑颜开，失去王位的鲍德拉斯躲在暗处咬牙切齿筹划新的阴谋，这也许又会诞生另外一段故事。

林晓：如果有一天你手里热气腾腾的包子大喊“救命”，你会怎么做？相信自己幻听还是相信自己终于幸运地遇到了“意外事件”？还是，干脆一口把这怪包子吃掉以示自己绝不信邪？其实我最希望的意外事件是电梯门打开进入爱丽丝的兔子洞，最终有惊无险顺利返回现实世界。这，也许是我对现实世界太过眷恋了吧。

好了，汉堡包已经说话，形势万分紧急，让我们跟着主人公的脚步，看看这汉堡包背后究竟藏了什么秘密。





一线声机之汉堡包版（中）

■北京 文舟

杰明上马在先，那些人追不上他。他一路狂奔，一头冲进自己的母校——国立工程学院。这倒是人熟路熟，没人拦着他。他花了好大力气将追赶的宪兵甩掉，已经是累得气喘吁吁。

“兰妮！”他清醒过来，“我必须和兰妮重新获取联系。”他对着汉堡包仔细看了看，汉堡包都有些捏变形了，最糟糕的是那片被大检查官啃了一圈的生菜。

他四周看了看，决定前往食堂。那里依旧在持续着贩卖汉堡包的热潮，有一千多人以急红眼的姿态排着长队，要是排队得要一个钟头。杰明气喘吁吁冲进去：“对不起，给我一片生菜。”

“嘿嘿，后面去排队。”有人将他推了一把。

杰明不理，好不容易挤到前面，对大师傅说：“拜托了，我就需要一片生菜。”

“把你的脏手拿开，然后到后面去排队。”大师傅说，“你想说我的生菜有问题，还是说你就想要生菜？那就得买个汉堡包。你不想要汉堡包只想要生菜？那也得买汉堡包。”

“就是一片生菜，拜托了，生死攸关……”

“给我去排队！”

杰明扭头就走，大厅里继续抢购着汉堡包。没过两分钟，一匹马冲进食堂，将盛着汤的大锅一脚踢翻。杰明手里拿着十字弩一声大吼：“给我一片他妈的生菜！”说罢一箭将大师傅的帽子钉在墙上，又用箭尖对着大师傅的鼻尖。

大师傅高举双手：“生菜……还有汉堡……都是你的了。”

“多谢！”杰明拿了一片形状酷似的生菜叶子，将一枚银币弹到了天花板上，在众目睽睽之下将生菜叶子夹到汉堡包里，扬长而去。众人议论纷纷：“他一定是饿疯了。”

“天啊。兰妮小姐，兰妮小姐？你还能听见么？”

他知道那机会很小，因为形状相同的两片生菜叶子本身已经是够难度。他对着汉堡包呼喊了半天，尝试着将叶子一小片一小片撕去，但是终于还是不行。他叹了口气，将原先被咬了一圈的叶子夹回去。至少那个是原版，可以对照对照生菜的脉络。但是就算有原版，又怎么在短时间里找到相同的叶子呢？

奇迹发生了，汉堡包哭了起来：“有人听到么？杰明大哥……你在么？”

“在！”杰明喜出望外，“怎么又能接通了？”

“我也把生菜咬了一圈。”

杰明：“……”

“他们抓到了我弟弟，”兰妮哭道，“我只好什么都答应他们。”

“你答应什么了？”

“我说他们要的东西在我的学校里，在学校的储物柜里。”

“储物柜？”

“对，我是魔法研习社的成员。”

“我就知道。”杰明说，“我就在学校里，可以赶在他们前面。”

“太好了，拜托。”兰妮燃起一丝希望，紧张地说，“他们要的什么父女相认的东西我根本就不知道。所以我胡扯说有一枚家徽，在学校的储物柜……呜呜……要是他们打开发现里面只有一双鞋，我就死定了。我弟弟才六岁，呜呜……”

“储物柜在哪里？”杰明都有些慌了，“我上学时没有储物柜。”

“在新盖成的环形大舞台，我排练音乐剧换衣服的地方，柜子号码是1149。”

“那就是说有一千多个柜子。在女更衣室里。”

“学校有两千多个女生啊。”

"都演音乐剧？"

"不，都有储物箱。"

杰明急匆匆地直奔环形大舞台。那巨大的竞技场式的结构是工程学院的骄傲，可以容纳上万人观看大型表演，同时也提供了很多的社团空间。杰明到那里的时候，下午的活动已经开始了，人很多，好像在举行校庆活动的节目选拔。

有人认出他："嘿，杰明学长，什么风把你吹回来了？"

"我想找女更衣室。"杰明将学弟拉过来，"怎么能过去？"

"学长啊，"学弟笑嘻嘻地说，"那当然是不能随便让男生过去的嘛。千金小姐们的玉体和那些隐私的物品，都被校监和狼狗把守着啊。不过难得你有这个雅好，我就偷偷告诉你这个秘密……"他压低声音，"从舞台的幕布后面过去，有地方可以到达天花板的夹层。现在已经有人去啦，你穿过去，会有人替你带路的，剩下我可就帮不了你。这个汉堡包给我吧？我好饿。"

"饿死你。"

"小气鬼。"

杰明拿着汉堡，小心地钻进舞台的幕后，在幕布后面行走。帘幕前面有人在唱歌，很多人在观看，两排评审员坐在前排，正听得聚精会神。

汉堡包里却突然传来兰妮的惊叫。开门的声音，一个男人冲进来，夺过汉堡包，一个耳光打在兰妮脸上。

"臭丫头！给你东西你不吃？玩绝食啊？饿死你算了！"

"我吃，我吃！把汉堡包还给我！"

"这是你的午饭！你倒是吃啊？"那人似乎给兰妮送来了新的饭食。

"我不想吃咖喱饭，我只想吃那个汉堡。求求你，把那个汉堡还给我。"

对方起了疑心，打开汉堡看了一眼："玩什么花样？"里面除了夹的菜什么也没有，那人疑惑了一会儿，"这个坏了，吃死你不好办，吃新的吧。"

兰妮不知道哪里来的勇气，一把将咖喱饭打翻，和那人争抢汉堡包，一面大叫道："我不吃咖喱饭，把我的汉堡包还给我！"

"死丫头，找死啊你！"那人似乎被兰妮抓伤，极为恼怒，一个耳光将兰妮打倒，对她又打又踢。兰妮不停惨叫。

杰明站在幕布后面，听得胆战心惊。兰妮被打得很惨，最后那人狠狠地踢了兰妮一脚，呸了一声："死丫头，疯了吧？"有门锁链的声音，似乎那人离去了。杰明轻轻地叫道："兰妮？兰妮？"

汉堡包里传来兰妮微弱的哭泣声。

杰明连忙叫道："你没事吧？"

"啊！谁在这里？"司仪小姐吓了一跳，扯开了幕布。

杰明顾不了许多，捧着汉堡急道："你要振作，振作一点！"无数人都惊呆了，望着他和汉堡包的真情独白。

兰妮哭道："我没事，杰明大哥，全靠你了。"

"太好了，你没事！"杰明喜出望外，"你要坚强，我不能没有你！"

周围鸦雀无声，随即是震天的掌声和大笑。评委流着眼泪，拼命地拍着桌子："获胜了，这出独角戏获胜了！声情并茂！演技太绝了！"

杰明故作镇定："呃？谢谢大家，谢谢大家……"退入帘幕后面，直奔女更衣室。

当杰明窥视着女更衣室的时候，大检查官布赖恩也在小心地检查着事发宅邸的后庭。本来他打算将杰明关进监狱或者精神病院其中的一间，但是一件事情改变了他的主意。

一个送牛奶的小孩蹦蹦跳跳来到门前，敲了敲大门："兰妮姐，我来送牛奶了。"

屋里的女人说："是我，你放在门口吧。"

布赖恩清清楚楚地听见小孩一边走一边嘟囔着："奇怪，兰妮姐声音不一样了。"



宪兵霍克气喘吁吁跑回来："对不起大人，那小子没有追上。"

"算了，他也没干什么。霍克，你跟我翻过墙去看看。"

"穿着这么重的铠甲？大人？"

"所以要你帮忙啊。"

所谓的帮忙，就是霍克蹲着，老头踩着。不过当他的头伸过高墙，他清楚地看见房子侧门的门板上有板斧砍出来的洞。这似乎说明了一些不好的事情，布赖恩检察官挠了挠头："啊，糟糕，我们被骗了。"

"大人？"

老头举起宝剑怒气冲冲回到正门："给我开门，你这贱货！你根本不是兰妮，欺骗我就等于欺骗帝国法律！"

门缝里闪烁起火光，接着一个火球呼啸而至，整扇门板爆裂开来。老头及时闪开，没有被烤成黑猪。"上帝！"老头惊叫中见到一个女人像母豹子一样扑出门外，亮出一把短剑，一剑刺向霍克腹部。霍克用盾牌挡住，挥剑和那女人战在一起。那女人动作很快，还会魔法，显然是受过正规训练。但是和全副武装的霍克相比，近战并没有优势。霍克很快占据了主动。

"干得好，霍克。"布赖恩大检察官说，"可恶的女人，我命令你投降，现在还不晚。"

话音刚落，那女人瞬间消失，又出现在霍克身后，一脚踹在他腿弯。霍克的铠甲很重，一声闷哼，向前栽倒。"去死吧。"那女人掌心腾起火焰，眼神冷酷，满脸都是杀意。老头顿时害怕起来。

危急时刻，霍克翻身跃起，回手一剑，砍断了女人的喉咙。那女人喉头喷血，发出可怖声响，身体却不肯倒下。霍克怒吼中连续几剑，那女人的胸腹连续中剑，擎着火焰的手臂被砍断，终于不甘心地倒下了。

布赖恩有些懊悔："噢，糟糕，我们没有活口了，霍克。"

"但是没有法子，大人。"霍克气喘吁吁说，"这女人明显和亡灵军团作战过，所受的训练可以保证她在死前施法不被打断。"

"她是我们的正规军？"

"是入伍十年以上的老兵，大人。参加过远征军的！"霍克一指女人的面孔，那尸体在几秒钟内变化了许多，一下子成了近三十岁的面孔。虽然依旧很好看，但完全不是刚才那个二十岁的小姐了。霍克将手伸进尸体的胸口，从衣服里摸出一面链牌，

苦笑道："又会魔法，剑法又强，是郡统帅部队的精兵。"

"啊，霍克，以后搜链牌这种工作由我亲自来做。"布赖恩大检查官拿过链牌看了看，皱起了眉头，"这怎么回事？统帅部队可是跟随本郡领主瑟莱德丝公爵征战多年的精英，很难想像他们会做出背叛公爵的事。"

"您是说此事公爵难逃干系？"

"我没这么说。"布赖恩老头举着剑小心翼翼进入屋里，生怕再冲出一个人来。不过屋里很安静，就像他曾经看到的那样，收拾得很整齐。当他们进入侧室，在破碎的门板附近找到了一具三十多岁的女佣的尸体。那女佣肚子上被刺了一刀，临死前似乎在为保护主人而战，眼睛也未合拢，但面容是姣好的。

"噢，是真的。"布赖恩伸手往女人的胸口摸去。

霍克笑道："大人，她可不是士兵啊。"

"不是士兵就一定没有东西在脖子上吗？"老头瞪了霍克一眼，顺便在衣服里多摸了一会儿，"啊，上帝，你看这是什么？"

"瑟莱德丝家族的家徽！"

两个人都惊呆了："一个女佣怎么会有瑟莱德丝家族的家徽？"

布赖恩检察官陷入了沉思，半晌，沉重地说："霍克，如果瑟莱德丝公爵有一个三十多岁的私生女，那么这应该是他二十岁出头时的事情吧，可能还不到二十岁。那个时候他在干什么？"

"我想想……我们在北部亚兰山脉和亡灵末日军团打仗，那时的公爵刚上战场，还是小公子哥吧？"

"对。"布赖恩痛苦地思考着，"那时战事吃紧，不管军官还是士兵，和女人发生关系，那是要杀头的。你看看这女人……这卷头发，这鼻梁，这是明显的亚兰少数民族的特征。"

霍克点点头："这件事情一旦败露，公爵的名声就毁了。这将成为他出任总理大臣最大的障碍。所以他没有让自己的女儿在身边生活。"

两个人随即陷入谜团："但是怎么会让人杀了呢？公爵也犯不着杀自己的女儿啊。"

与陷入谜团的检察官不同，女更衣室的状况比较明朗——有人闯入。

"哇！"的一声尖叫，屋子里的女孩一起四散奔逃。一名带着头盔的军士趁机在一位少女美好的臀部摸了一把，得意地哈哈大笑。

"我们有紧急公务，麻烦你们离开这里。"一位高大的军官说着，对看了一下衣柜上的数字序列。一千号出头的衣柜，似乎都应该在这个房间。

"你们要干什么？"一位女校监走进来，对他们大发雷霆，"这里是私人的储物空间，你们有搜查令么？要知道……"

但是随即一把剑顶在了她的喉咙上，让她脸色发白。为首的军官拿出一枚统帅部队的上尉徽章，冷冷地对她说："1149号衣柜？"

"啊……"女校监意识到事情的严峻性，不得不带他们来到所指定的衣柜前，但仍态度生硬地说，"钥匙我也没有。"

带头的军官看了她一眼，一剑劈在门上，锁立刻就断了。他粗鲁地打开门，里面有一条裙子，还有一只装鞋的盒子。

"嘘。"他身后的军士突然警觉起来，"好像有人。"

从天花板传来沉重的脚踏声，还有男孩们的窃窃私语："怎么办？我们还要继续看下去么？哎呀，不要踩……"

几名军士抬头寻找声音的来源，天花板突然塌了下来，至少有十几个男孩一起跌下来，有的正砸在军士们身上，屋子里更是大乱。女孩们尖叫着，男孩们狼狈地爬起来要逃走，还有的男孩儿和军士们推推搡搡，嚷着："不关我们的事。"



一枚烟雾弹突然在人群中间爆炸，呛人的白烟四起。很多人一起咳嗽，还有被吓坏了的女孩继续尖叫。军士们怒吼着打开窗子通风，等到烟雾散去，突然发现储物柜里的鞋盒子不见了。

"在那里！"一个军官瞪着被熏得发红的眼睛，指着远处正在逃跑的杰明。

杰明穿过操场，飞快地骑上马，冲向学校的后门。

从汉堡包里传出兰妮的声音："杰明大哥，怎么样了？"

"我在逃走。"杰明说，"我拿到你的鞋子了。"

谁知这个时候从汉堡包里传出另外一个声音，嗓音很粗："谁啊？谁敢拿我的鞋子？"

杰明一怔："怎么回事？"

兰妮说："附近有另外一个形状相同的汉堡包，而且似乎比你的频率更加吻合。"

杰明几乎昏倒："怎么会有这种事？"

"因为没有露在外面的生菜，机会变大了吧。"

那粗鲁的声音插进来："给我闭嘴！我喜欢先吃生菜怎么了？我就知道你们这帮人总要找些麻烦，你们是妒忌我，因为你们没有我这么强壮，讨女孩喜欢。"

"你才是给我闭嘴！"杰明气得发昏，"闷头吃你的汉堡，再让我听到一个字……"

"哈哈，你敢威胁我。你有胆子站到我的面前么？我可以用一只手把你吊起来，让你再也不敢开我的玩笑。"

"别吵啦！"兰妮可怜兮兮的声音说，"那位大哥，您在汉堡上咬一口就不会再听到声音了。我被人绑架了，您帮不上忙，就拜托您不要捣乱吧。"

"你被人绑架了！"汉堡包里传出可恶的嘲弄声，"难道你们总是认为我的智商很低？我就是要说，就是要听，哈哈，你们这对狗男女，竟然想出这么奇怪的法子。谁知道你们对着汉堡包会说些什么肉麻兮兮的话，干嘛不让我也听一听。小姐，你的屁股大不大？我喜欢大屁股的人类女孩。"

那家伙的声音不但没有消失，反而越来越清楚了。杰明大怒："你他妈的是谁？当心我扒了你的皮！"

"啊，这是典型的恐吓。我的皮很结实，很多人都说想要。"那可恶的家伙说着，汉堡包里还传出两个女孩咯咯的笑声。（未完待续）

2010年上半年上、下旬刊目录

林晓：限于版面，所有目录中均不包括每期固定内容“要闻闪回”“大众特报”“晶合通讯”“读编往来”和“TOPTEN”。文章题目前的数字表示“期数-页码”。

新品初评

专栏评述

网络时代

实用软件

@应用速递

@ 掌上乾坤

应用心得

硬件评析

专题企划

在线争锋

前线地带

评游析道

@龙门茶社

极限竞技

攻城略地

游戏剧场

2010年上半年中旬刊目录

林晓：限于版面，目录中不包括每期固定内容“晶合通讯”“读编往来”和“TOP TEN”。文章题目前的数字表示“期数－页码”。

专题企划

在线争锋

前线地带

快评



看完这期的专栏文章，作为一名计算机专业大三的学生，感触很深。即将步入社会，从事敲击代码的工作，加入程序“猿”的行列的我又骄傲又有害怕。文章中提及到“中外差异，源于环境”这真一点也没有错。图灵的贡献是去了美国之后才成就的，这足以证明环境培育人才。但是分析一下他的性格：在34岁就咬了毒苹果自杀，曾经被认为同性恋入狱。我不由得为计算机专业的接班人担心，那种获得成就的环境是不是以摧毁个人心理为前提。虽然我国没有那么伟大的人，但是我们的史玉柱、求伯君等等，无论在心理还是在技术上可谓是匹配的。

猿，并快乐着。虽然自己能力有限，创造出的代码无人问津，但是那种成功后的喜悦只有自己才能感受到。无限地运行自己的网页，向同学们展示自己系统的功能，当有个同学夸奖一下时，那种感觉，自己才心知肚明。

骄傲并害怕，我没有能力成为那种伟人，也不想弄得心理变态。但我有我的骄傲，那种骄傲就是每次编译执行的喜悦，希望将来能在公司中得到大家的共识。（**上海 崔伟斌**）

林晓：6月上《程序“猿”与他们的非典型生活》这篇专题文章，着实花费了作者的不少心血。如果通过这篇文章，能够令大众对程序员的工作多增进一些了解，对作者来说，会很欣慰吧。而最重要的是，给像崔伟斌这样的在校学生揭开程序员的职业面纱，所有梦想都要有脚踏实地面对现实的那天。7月上的这期杂志你觉得怎么样？欢迎拍砖或者给小红花，E-mail给linxiao@popsoft.com.cn说出你的第一感受。精彩的评论将被刊登在杂志上，还能得到一份精美的礼物。

热门游戏排行榜

截止日期2010年06月15日

单机榜






排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
1	使命召唤——现代战争2	Infinity Ward	2009	2374
2	实况足球2010	KONAMI	2009	2338
3	魔兽争霸Ⅲ——冰封王座	BLIZZARD	2003	2300
4	龙世纪——起源	Bioware	2009	2293
5	求生之路2	Valve Software	2009	2263
6	无主之地	Gearbox Software	2009	2262
7	刺客的信条2	Ubisoft	2010	2244
8	侠盗猎车手4	Rockstar North	2008	2231
9	骑马与砍杀——战团	Paradox Interactive	2010	2212
10	细胞分裂5——断罪	Ubisoft	2010	2203

网游榜











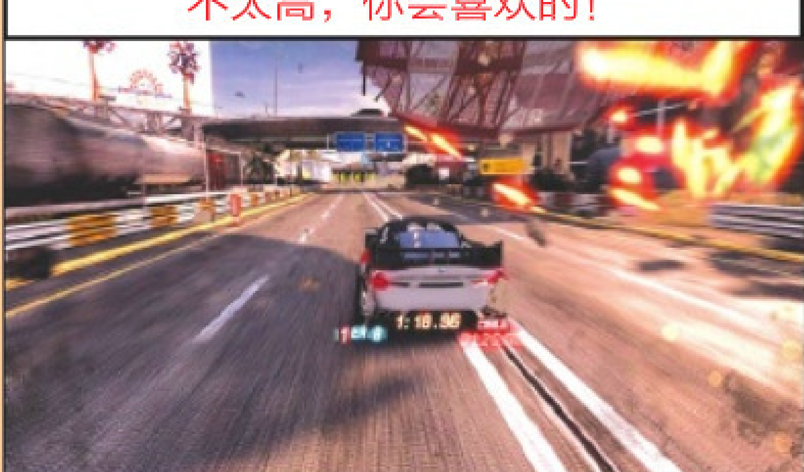

排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期	票数
1	魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005	2253
2	地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008	2245
3	梦幻西游	网易	网易	2003	2239
4	剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009	2157
5	穿越火线	SmileGate	腾讯	2008	2131
6	跑跑卡丁车	Nexon	世纪天成	2006	2083
7	天龙八部2	搜狐畅游	搜狐畅游	2010	2050
8	名将三国	第九城市	第九城市	2010	2032
9	永恒之塔	NCsoft	盛大	2009	2018
10	梦幻诛仙	完美时空	完美时空	2010	2015

小白：太阳总是飞快地躲到云朵之后，而时间总是箭一般地逝去，我们对于事物的评价标准也在不经意间发生着变化。回想多年前第一次在PSP1000上玩《山脊赛车》时，真为掌机能有如此精美画面而赞叹，为它强劲的机能而欢呼。可如今我的PSP1000已“粉身碎骨”，和许多新玩家一样用着塑料玩具般的PSP3000，但更令我沮丧的是，我对任何掌机游戏都失去了热情，不论是PSP或NDS，不论是《战神——奥林匹斯之链》或“口袋妖怪”，一切掌机游戏都是那样的平淡，激不起我心中的一点波澜。我没有购买正版的欲望，没有下载“特别版”的欲望，甚至做不到像“掌机黑”一样苛刻地去评价它们，于是我得出了个牵强的结论——我根本不喜欢掌机，而且应该躲得越远越好。

也许人本来就是种善变的动物，新鲜感过后就会回归到自己最熟悉、最心安的方式，这点尤其长大后更为明显。作为一个“半老玩家”，我只认同坐在电视机前捧着手柄玩游戏，顺便勉强适应着其他游戏方式。从这点上看，不论硬件厂商、游戏厂商、媒体如何宣传都不能改变这种已刻入脑海的概念，这是一种无法改变的习惯，有着无比强大的磁力，即便自己多想、多努力，最终也会回到原点。我常常怀疑自己是不是“跟不上时代”，但最终发现这和生活中必须适应的变化完全没关系，游戏有着特别的属性——为了让生活更快乐，所以为了快乐而不去改变是名正言顺的。

但必须妥协的是，“便携”“体感”“3D”等概念必然会得到更广泛推广，因为这是刺激市场、获得利益的最佳途径。那些“固执”的玩家呢？他们要么适应，要么被边缘化。就像微软、索尼先后发布体感外设是因为任天堂的收益令人嫉妒一样，多数人的要求总是更重要的，因为多数人能保障更多的利益。我经常听到有朋友说自己老了，不爱玩游戏了，但事实上这只是一批玩家被另一批玩家替代了而已——这也是每个玩家不得不接受的命运。P

为大家推荐一款能放松心情的好游戏——《Split Second Velocity》，这款游戏有跑车、有爆炸，而且硬件要求不太高，你会喜欢的！




狼队
TEAM
“爆头”太低调，
“撕裂”才风骚
——枪战网游进入“狼”时代
一枪爆头，已无兴奋；无脑僵尸，已生厌烦。枪战网游的“狼”时代已经来临！
我们是铁血涌动的战士，更是狂性不羁的战狼！
隐身、狂爆、冰冻弹、灵异弹、飞檐走壁、三连重击……近战从未如此淋漓畅快。
远程“爆头”，近身“撕裂”。血战激爽，尽在《狼队》！
枪战网游革命巨作《狼队》，火爆内测中！
利爪狼
防御狼
隐身狼
狂爆狼
旋风狼
幻影狼
冰冻狼
灵异狼
每个纯爷们，都是一匹狼。
softnyx
Http://wf.skdaren.com/
狼队
百度一下



产品版本信息





PC平台
单机角色扮演游戏大作
七月十日　与君相约
关注大众软件，获得神秘惊喜

（效果图仅供参考，请以实物为准）




刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN
~~定价：¥10.00元~~　本期特惠价：¥7.00元
邮发代号：82-726